

PER LA TUA
CONSOLE

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

POWER

24

Lire 5.000

GAME
help

STREET FIGHTER TURBO 2
MORTAL KOMBAT
STREETS OF RAGE 2

2

IL SECONDO INSERTO DA
STACCARE E CONSERVARE!
32 PAGINE DI MAPPE E
SOLUZIONI E IN PIÙ IL
COFANETTO RACCOLTITORE!

ETERNAL CHAMPIONS

IL PICCHIADURO PIÙ DURO
DEL MOMENTO,
MA SARÀ UN PREGIO?

CLAY FIGHTER
AVETE MAI PROVATO
CON LA PLASTILINA?

**TMNT
TOURNAMENT
FIGHTER**

I GUSCI ALLA RISCOSSA!

FATAL FURY 2
LA FURIA RADDOPPIA

EMPIRE STRIKES BACK • SONIC PINBALL • STAR WARS • ROLLING THUNDER 3 •
ACTRAISER 2 • ROBOCOD • TOP GEAR 2 • JUNGLE BOOK • CASTLE QUEST • ZOMBIES
GAUNTLET • JOHN MADDEN '94 • ALESTE • JURASSIC PARK • SUZUKY 8 HOURS •
FLASHBACK • SUNSET RIDERS • OUT TO LUNCH

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2
ADVENTURE OF DR. FRANKEN
ALADDIN
ARDY LIGHTFOOT
ART OF FIGHTING
BATTLE CARS
BEETHOVEN
CHAMPIONSHIP POOL
CLAY FIGHTER
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN
DENNIS THE MENACE
EQUINOX
FATAL FURY 2
FLASHBACK
FX TRAX
JUNGLE BOX
JURASSIC PARK
LAMBORGHINI
LAST ACTION HERO
LEGEND
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM
MEGAMEN X
MORTAL KOMBAT
MR. NUTZ
NBA SHOWDOWN
OKUTO NO KEN 7
PALADIN QUEST
PINK PANTHER
PITFALL HERRY
ROCK' N ROLL RACING
SECRET OF MANA
STREET FIGHTER 2 TURBO
SUNSET RIDERS
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP
SUPER EMPIRE STRIKE BACK
SUPER MARIO ALL STAR
T2 JUDGEMENT DAY
TECMO SUPERBOWL
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
WIZARD OF OZ
YOUNGH MERLIN

GAME GEAR

BART VS. WORLD
CHUCK ROCK 2
COOL SPOT
ECCO THE DOLPHIN
GLOBAL GLADIATOR
HOOK
INCREDIBLE CRUSH DUMMIES

JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK
LAST ACTION HERO
MORTAL KOMBAT
PRINCE OF PERSIA
ROAD RUNNER
ROAD RASH
ROBOCOP
SONIC CHAOS
STAR WARS
SUPER KICK OFF
TAZMANIA
VAMPIRE
WWF WRESTLEMANIA STEEL CAGE

JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR
CHECKERED FLAG 2
CLUB DRIVE
CRESCENT GALAXY
DINO DUDE
KASUMI NINJA
RAIDEN
TEMPEST 2000
TINY TOONS

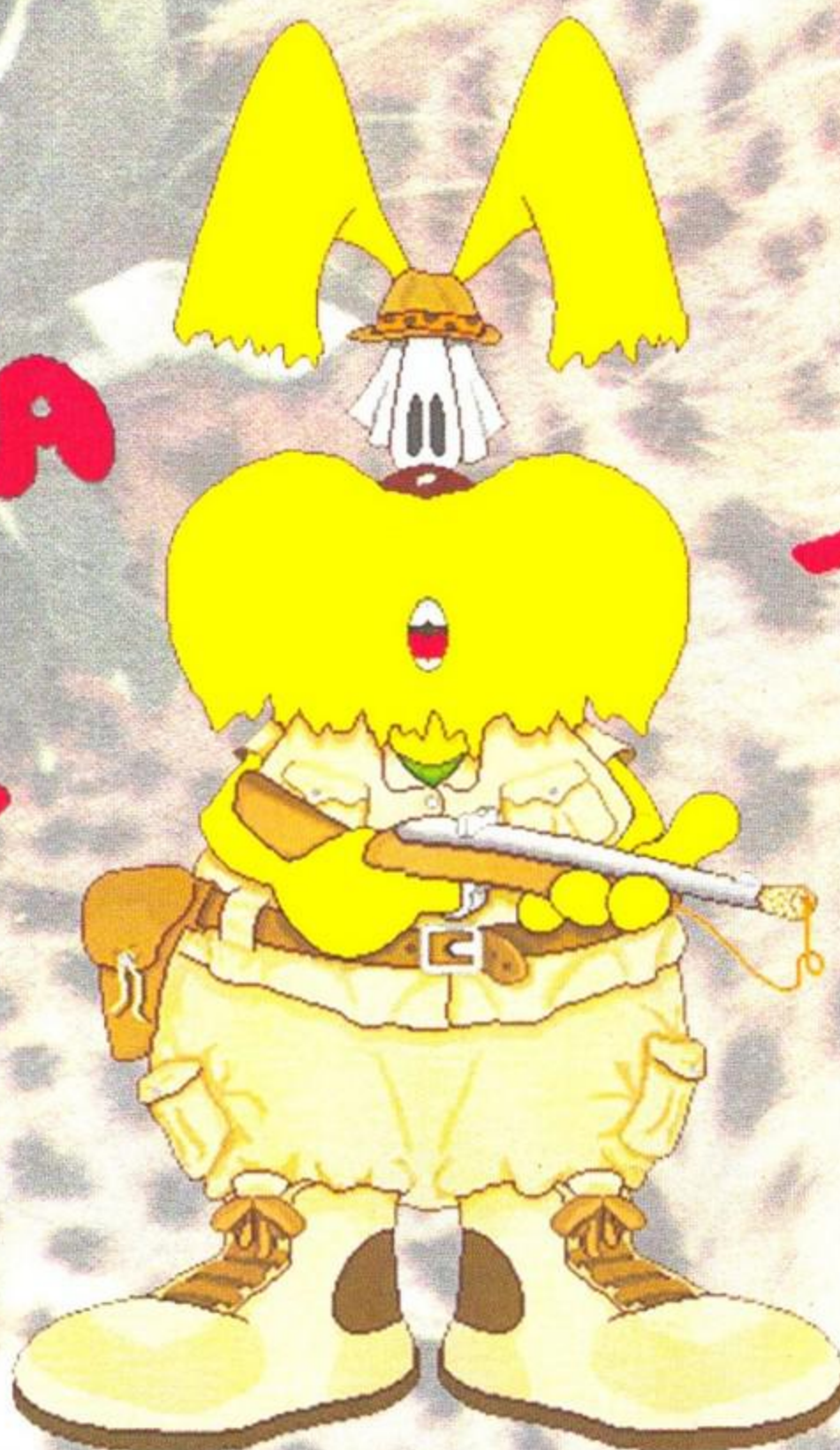
MEGA DRIVE

ALADDIN
ASTERIX
BEAUTY AND THE BEAST
CLIFFHANGER
DRACULA
ECCO THE DOLPHIN
ETERNAL CHAMPION
F1 DOMARK
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

MEGA CD

AMAZING SPIDERMAN
CLIFFHANGER
DRACULA
DRAGON'S LAIR
HOOK
LETAL ENFORCES
MAD DOG MC CREE
MONKEY ISLAND
SONIC CD
TERMINATOR
WWF RAGE IN THE CAGE

FLASHBACK
GENERAL CHAOS
GUNSTAR HEROES
HOOK
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
LANDSTOLKER
LAST ACTION HERO
MICRO MACHINE
MIG 29
MORTAL KOMBAT
NHL HOCKEY 94
POPULOUS 2
PUGSY
RANGER-X (EX RANZA)
ROAR OF THE BEAST
RCKET KNIGHT ADVENTURE
SENSIBLE SOCCER
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER 2 C.E.
TECNOCLASH
TINY TOONS
TMNT TUORNAMENT FIGHTER
WIMBLEDON TENNIS



GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

ORARIO DI APERTURA

Dalle 11 alle 19,30 continuato
Dal LUNEDI' al SABATO

CONDIZIONI DI VENDITA

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI

Tutti i marchi citati sono di esclusiva
proprietà delle singole Case Produttrici

DISPONIBILI I GIOCHI
PER 3DO E PER GAME BOY
ACQUISTO E VENDITA
GIOCHI USATI PER
SUPER NINTENDO

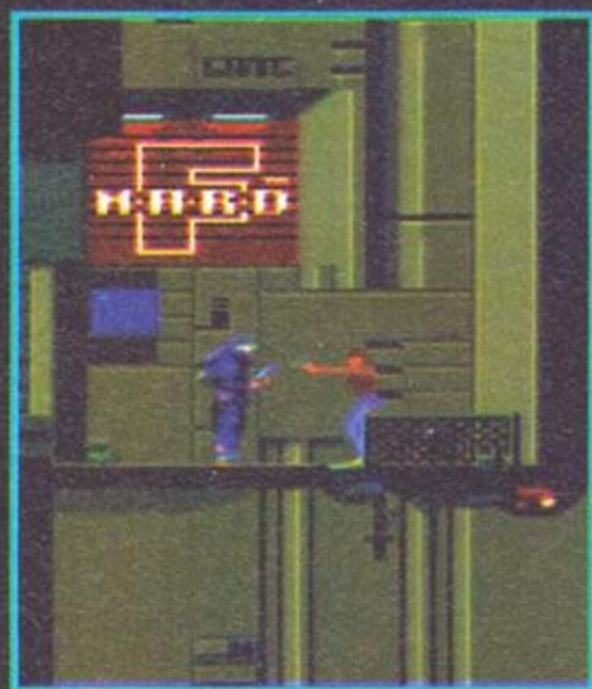
RICHIEDETE CON IL
VOSTRO ORDINE
LA FANTASTICA
DISCOUNT CARD
GET READY

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

FLASHBACK



Bestseller e vincitore di un premio, con grafica Rotoscope e 16 Meg Power, questo gioco ti dà la migliore animazione mai vista in un videogame.



Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Flashback © 1993 Delphine Software International and US Gold Ltd under exclusive license to Sony Electronic Publishing Ltd. All rights reserved. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.

IN VENDITA COL MARCHIO

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

16 Meg
power

GAME power

GENNAIO 1994



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE RUMINANTE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA SENSIBILE REDAZIONE

via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/33100413
Fax: 02/33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO

L.T. Avant Garde
via Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

SUPER DIRETTORE RESPONSABILE(?)

Riccardo "Rical" Albini

PRODUZIONE SCOORDINATA

Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE

Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO RED/ATTORE

Giorgio "Random" Baratto

LA RED/AZIONE

Andrea "Madoc" Minini, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet"
Abietti, Paolo "Stylz" Verri, Aida "Heidi" Barassi, Tiziano
"Apecar" Toniutti

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio
"Mystere" Paglianti, Antonio "Log" Loglisci, Claudio "Trust"
Tradardi, Massimiliano "Paddy" Sacchi, Derek "Dela" Fuente

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, Donald, Iggy Pop, il complessato, Nestore, The
Godfather, Callaghan, Frank Zappa, Jimi Hendrix

ART DIRECTOR

Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRICA

Jacopo "Anvedi" Villa, Gian Vittorio Pasquale "Boh" Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

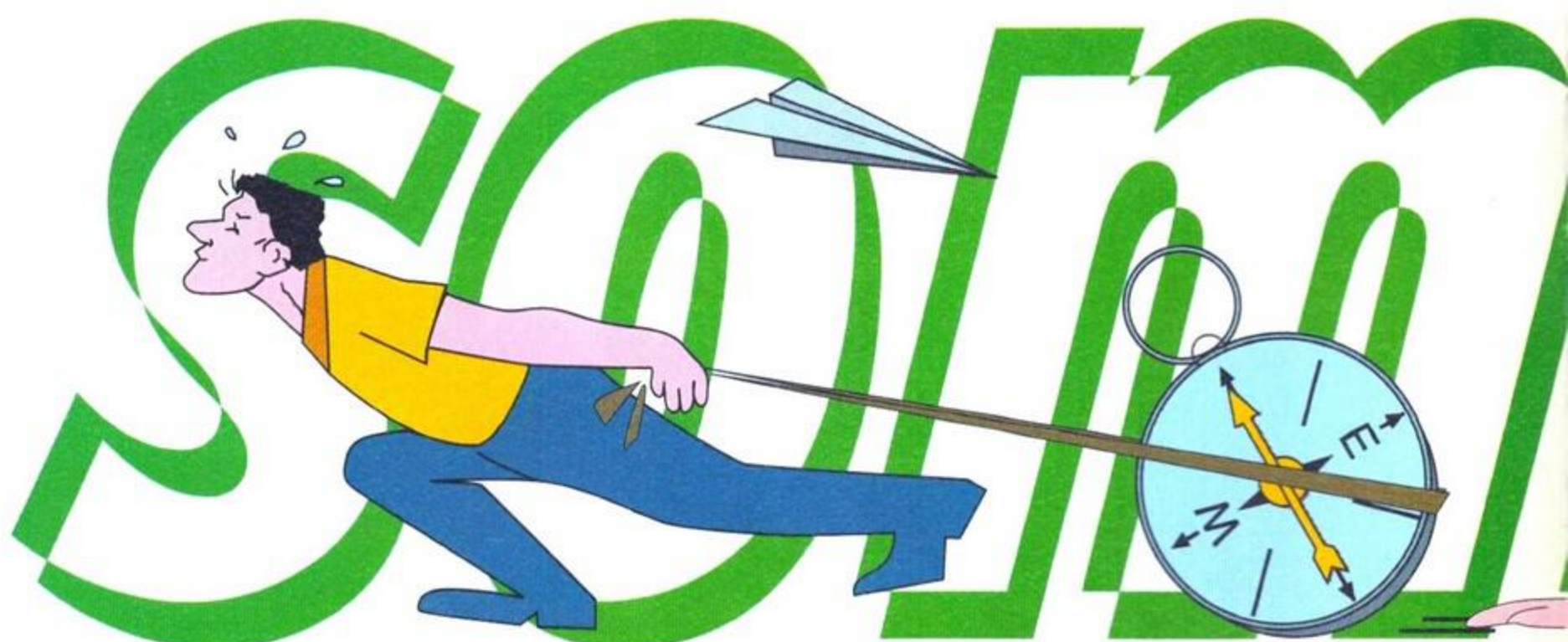
ARRETRATI

Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure
a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via
Aosta 2, 20155 MILANO

© Studio Vit

Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza
autorizzazione.

ECCO A VOI IL...



News & Anteprime

PADDY C'INTRODUCE NEL
MAGICO MONDO DEL FUTURO
VIDEOGIOCOSO



PAG. 11



CON IL RACCOGLITORE
TROVATE, AL CENTRO DELLA
RIVISTA, IL SECONDO INSERTO
DEGLI HELP.

QUESTO MESE VI OFFRIAMO:
LA SOLUZIONE COMPLETA DI
TRE PICCHIADURO RADICALI:
STREET FIGHTER 2, MORTAL
KOMBAT E STREETS OF RAGE
2, PIU' I TRUCCHI A CASO.
CENOBITICO!

JAGUAR



PAG. 28

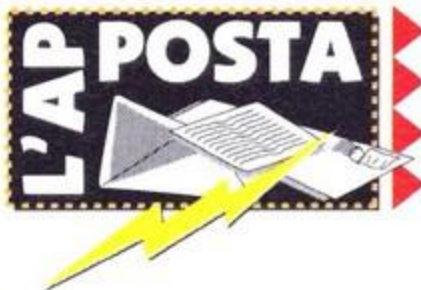
DIRETTAMENTE DAGLI
USA LA PRIMA
CONSOLE A 64 BIT.
L'ATARI TORNA
ALL'ATTACCO CON
JAGUAR E PADDY HA
PROVATO
CYBERMORPH,
SPARATUTTO A
POLIGONI 3D

**I NUMERI
1, 6, 7, 9 di
GAME POWER
SONO
ESAURITI**



PAG. 5

**NON PAROLE
MA OPERE DI
BENE...APECAR
CONTINUA NEL
SUO TENTATIVO
DI REDIMERE IL MONDO**



CLASSIFICHE

1, 2, 3... TOP CHART!

PAG. 104

CLAY FIGHTER

**IL PICCHIADURO PIÙ PAZZO
DELLA STORIA!**

PAG. 40

STAR WARS

**UN'AVVENTURA DA 8 BIT:
IL MASTER SYSTEM
SIA CON VOI!**

PAG. 48

SONIC SPINBALL

**IL PORCOSPINO PIÙ VELOCE
DEL MONDO TORNA PIÙ IN
FORMA CHE MAI!**



PAG. 46

**TMNT TOURNAMENT
FIGHTERS (MD/SNES)**

**LE NINJA TURTLES SI
PICCHIANO SU MD E SNES!**



PAG. 62/80

**LA LISTA
DELLA SPESA
DI ZIA MARISA**

Game Boy

Castle Quest	100
Out to Lunch	57

Game Gear

Cool Spot	84
Aleste 2	94

Master System

Jungle Book	82
Cool Spot	64
Star Wars	48

Mega Drive

Boxing Legend of the Ring	58
Eternal Champions	32
Gauntlet 4	72
John Madden '94	76
Lethal Enforcers	43
MIG 29	50
Rolling Thunder 3	74
Sonic Spinball	46
TMNT Tournament Fighters	62
Treasure Land	96
Zombies	88

Nes

Jurassic Park	86
---------------	----

Super Nintendo

Actraiser 2	60
Captain America	103
Clay Fighter	40
Equinox	70
F1 Redline	90
Fatal Fury 2	53
Flashback	92
Haunting starring Polterguy	66
Sunset Riders	78
Super Empire Strikes Back	37
Suzuka 8 Hours	99
TMNT Tournament Fighters	80
Topgear 2	68

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

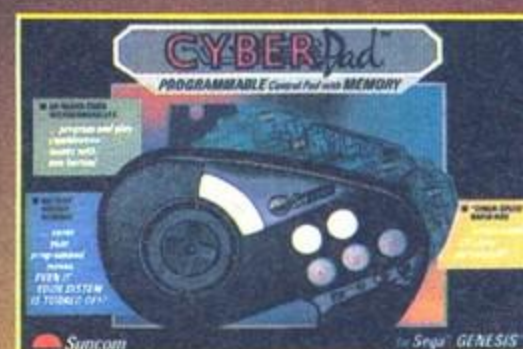
Le Novità Dicembre-Gennaio

FAX
051-344.906 o 345.100

NOVITÀ



ARCADE POWER STICK 2 a 6 tasti L. 99.000



CYBERPAD PROGRAMMABILE per Megadrive L. 69.000

NOVITÀ



Coppia di Joypad Professionali a raggi infrarossi per Megadrive L.127.000



CYBERPAD PROGRAMMABILE per Megadrive L. 69.000



Coppia di Joypad Professionali a raggi infrarossi per Supernintendo L.127.000



L. 119.000



L. 109.000



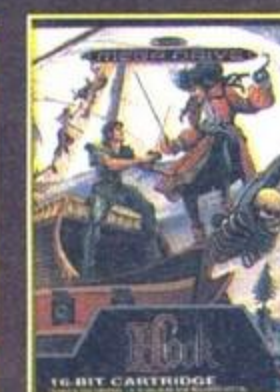
L. 105.000



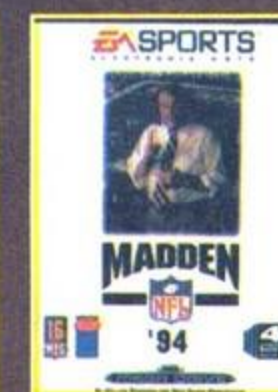
L. 119.000



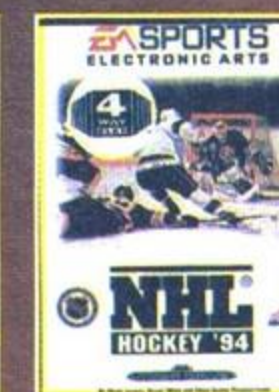
L. 115.000



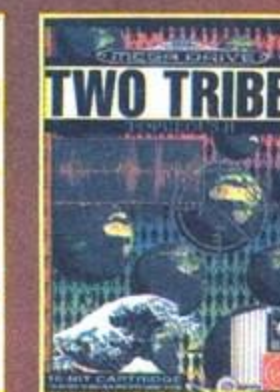
L. 105.000



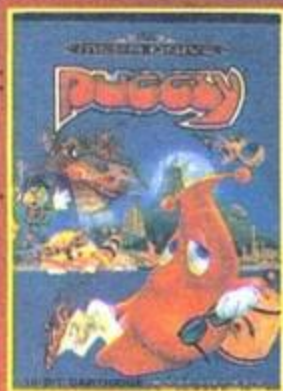
L. 125.000



L. 109.000



L. 59.000



L. 105.000



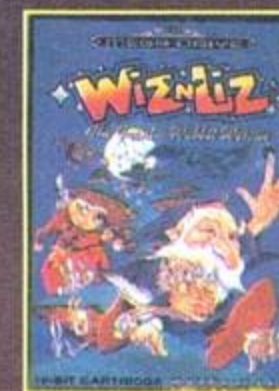
L. 119.000



L. 99.000



L. 138.000



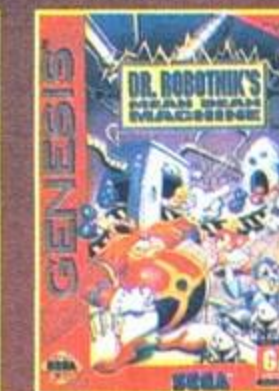
L. 109.000



L. 109.000



L. 119.000



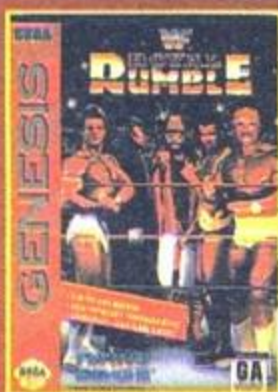
L. 109.000



L. 119.000



L. 109.000



L. 119.000



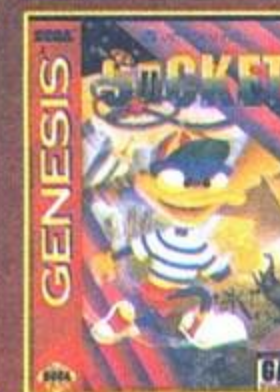
L. 119.000



L. 109.000



L. 119.000



L. 99.000



L. 109.000



L. 105.000



L. 105.000

MIGLIAIA DI ACCESSORI E VIDEOGAMES SEMPRE DISPONIBILI

L'AP POSTA

**L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2
20155 Milano Pianeta Terra**

rotolando le lettere più' insignificanti. Se volete potete anche spedirmi una bella barra di piombo appuntita così finalmente impaliamo Random davanti al suo Mac per costringerlo a lavorare in modo dignitoso... anche perché Game Power sta crescendo: noi eravamo convinti di avere un target abbastanza definito e invece è già un paio di mesi che siamo invasi da lettere di ventenni e trentenni (!). Tutto questo ci ricorda il periodo intorno al numero 25 di K, ma è un déjà vu piacevolissimo e non ci sentiamo per niente anziani, insomma, stiamo bene, mangiamo, beviamo, evacuiamo, dormiamo, purtroppo ci accoppiamo alquanto sporadicamente. Anyway, a questo punto diamo spazio alle lettere, è la quarta volta che riscrivo questa intro, quelle precedenti alla fine erano tutti necrologi alla melassa per commemorare la dipartita del Bittanti: eccolo laggiu' all'orizzonte che ci fa ciao ciao con la manina mentre cammina col sacchetto in spalla. E' inutile che fai la sceneggiata, ci si vede stasera al solito pub. Love to y'all,

Apecar

ti del gioco e comparandolo con i titoli ritenuti fino a quel momento i migliori del genere, senza alcun timore di essere poi smentiti, tanto comunque sia sappiamo tutti che ciascun giudizio è opinabile.

3) Sarebbe bello se inseriste anche un elenco dei giochi sinora recensiti aggiungendo uno stringatissimo commento. Nella speranza di avervi fatto cosa gradita nello scrivervi attendo un vostro cortese cenno di riscontro. Distinti Saluti,

Maurizio Venturi, Ostia Lido
(RM)

Il trinciapollo editoriale ha colpito ancora una volta in modo furioso, decurtando impietosamente il fax torrenziale di Maurizio. Anyway, i punti salienti sono rimasti intatti e poi fa sempre piacere ricevere i complimenti da qualcuno che conosce bene la stampa di settore europea. Abbiamo preso atto della validità di alcuni tuoi suggerimenti (non pubblicati), ma Game Power non è

NONNO

Gentile (?-ndr) Redazione di GP, chi vi scrive è un appassionato 24enne e come tale assiduo e attento lettore sin dai tempi della mitica “Video-giochi”. Lo spunto che mi ha indotto a scrivervi è nato da un recente, sicuramente tardivo viaggio a Londra dove ho riscoperto per la prima volta dopo diversi anni quell’atmosfera e quelle sensazioni che in tutta sincerità non avvertivo più dai tempi degli ormai obsoleti Vcs e Intelle-vision, quando realmente il coinvolgimento nel divertimento videoludico era totale nel vero senso della parola. Anche io ho vissuto, come credo quasi tutti i “marpioni” miei coetanei, in maniera dispiaciuta il tracollo delle console a favore dei computer, i cui giochi sinceramente (sarà per la loro proverbiale non immediatezza, giocabilità, qualità e anche quantità) non mi hanno mai entusiasmato.

Comunque sia, ho gradito tantissimo la rinascita delle console cosicché una volta diventato più grande e indipendente ho potuto acquisitare

tutte le macchine nonché tutte le riviste italiane ed estere del settore. Dopo questa non breve introduzione eccoci giunti al motivo cardine di questo mio gradito intervento: contribuire alla realizzazione di una rivista sempre più attuale e all'avanguardia.

1) Costituirebbe un notevole salto di qualità se i giochi fossero valutati da più soggetti tanto da rendere obiettivamente più semplice e chiara l'idea che ciascun lettore si fa di un gioco, secondo anche divergenti punti di vista.

2) Soprattutto è necessario che ciascuno di voi dia realmente in maniera precisa e coerente un giudizio critico degno di tale nome, specificando chiaramente i pregi e i difet-

Mean Machines e se apporteremo modifiche al sistema di valutazione cercheremo di farlo in modo originale oltre che proficuo. Il punto realmente interessante è quello che riguarda i commenti multipli. Sino ad ora li abbiamo evitati per una miriade di motivi ma il giorno in cui appariranno stabilmente su queste pagine non è poi così lontano...un assaggio lo hai già avuto nella recensione di Super Formation Soccer II dove oltre al mio commento principale potevi trovare

quello di Dupont. Per quanto riguarda i paragoni tra titoli di ugual genere, il più delle volte li puoi trovare nel testo principale della recensione, altre nel commento. Raramente si redigono box a



Michele Costa

Ringrazio tutti voi, Paolo Maiorano, Milano

Paolo Maiorano, Milano



SE NON CI PUBBLICATE
MANGIEREMO!

VI
AH!
AH!

AH!
AH!

SUPER MARIO
WORLD

ghetti (BG)

Riccardo Alborghetti (BG)

mento c'è perché se usi certe tecniche grafiche, sia su MCD che su SNES, la sgranatura degli oggetti a distanza ravvicinata è assolutamente inevitabile.

quanto influente", e se è stato

Grazie comunque per avermi offerto la possibilità di chiarire, in tre pagine il massimo che puoi fare è lanciare un sasso, se poi uno...

Caro GP (di Monza?) (no, quella era la monaca, ndr) Vi scrivo per farvi alcune domande e precisare alcune cose.

2) Le vostre news sono favolose!

Vostro

Marco Canossa, Milano

3) E poi come faresti a sapere quali giochi valgono 30%? Forse scrivendoci per chiederci "Quanto da-

Niente morale per questo mese perché il buon Ruobertuo ha già subito numerosi e grossolani tentativi di imitazione e non vorremmo essere responsabili dell'abbattimento inutile di troppi alberi...e poi lo stesso Chiavacci ci sta prendendo troppo gusto e per farglielo capire meglio ti pubblico solo i tristissimi ERRORRI NELLE PUBBLICITÀ. Vamos.

- PowerManger
(un gioco con la Biomassa)
 - Super R-Typer
(un corso per dattilografe?)
 - SplatterMouse III
(chiamo il WWF!)
 - Blouse Brother
(il fratello della maglietta)
 - Blue Brother
(fratello blu)
 - Interfaccia Multi-Payer
(è passato l'agente delle tasse?)
 - Bart vs. the Space Mutands
(qui si va sul pesante)
 - Power Rancer
(il seguito di Sim Farm su console?)
 - Holifield Box
(l'unico gioco ambientato in garage)
 - Superscopa Nintendo
(tutto passa, Superscopa resta)
 - Roger Barrit
(Rolo, trema!)
- E adesso neanche ridiamo, vabbene?



Sandro, Pedro, Pucci e Davide (VC)



reste a Pro Ciccobello 94, che non l'avete ancora recensito?" Anche se il Duo è una macchina "minore", almeno qui in Italia, generalmente siamo tutti d'accordo sul fatto di riservargli più spazio. Fatece la vorà.

4) Decisamente interessante.

5) Ma dai, abbiamo fatto domanda d'assunzione insieme e poi tu sei stato scartato, non ricordi?

6) Se il monitor è un Multisync dovresti riuscirci senza problemi, ma coi monitor VGA normali non c'è speranza.

7) Se aspetti un pò cerco di fotografarla in atteggiamenti equivoci e

poi pubblico gli scatti nella posta, tanto lei non la legge mai.

8) Perché la loro è sottotitolata "Game Power Coffee Shop" (joke, nproBovi).

14) È in giro un prototipo di Ape 125 furgonato ma non ha il tasto "select" (cioè, ce l'ha ma è rotto).

21) Bravo.

30) Direi.

ESILIO O LATITANZA?

Redazione di Game Power,
Mi sembra che per voi di GP il NES e il Master System siano spariti da ormai cinque mesi. Non venitemi a dire che di roba per queste console ne esce troppo poca: questo può valere per le classifiche che compilate ogni mese, ma non per quattro recensioni [...]

A. Samb.

Anzitutto scusa per il taglio pauroso alla lettera ma credo che quello che ti interessa sia la risposta, anche perché la tua non è l'unica rimostranza sull'argomento che mi sia capitato di leggere. Ci cospargiamo il capo di cenere per la penuria di recensioni per gli otto bit (PC Engine Duo compreso), e ti parrà fin troppo ovvio che uno cerchi di discolparsi almeno parzialmente.

Dovresti peraltro trovare delle novità tra le pagine di questo stesso numero, ma il guaio non sta tanto nel fatto che effettivamente escano pochi giochi (i 36 che tu dici di aver contato mi sembrano un tantino eccessivi ma puoi sempre smentirmi, questa è l'unica rubrica della rivista in cui l'ultima pa-

rola può anche essere del lettore). Dicevo, il casino vero sta nel fatto che le stesse case produttrici puntano molto meno sulla promozione e lo sviluppo dei titoli 8 bit. In poche parole, i titoli saranno anche nei negozi, ma una buona parte è costituita da titoli di secondo piano che comunque troverebbero spazio al massimo in Game Flash... quando ci sarà qualcosa di veramente valido non esiteremo comunque a dedicargli anche tre pagine, ma d'altra parte se chi di competenza non ci manda Sonic 3 per MS non possiamo farci nulla, e poi lo spazio è quello che è, anche togliendo i giochi brutti.

Già da questo numero, come ho già detto, comunque la situazione migliora, ti chiedo solo di aspettare un paio di mesi per un assestamento definitivo.

LA SOLITA SPINA IN GOLA

Caro Teo,
Ho appena finito di leggere l'articolo sul Saturn e non so cosa pensare: che senso ha proporre

una nuova macchina da gioco quando le precedenti non sono state ancora del tutto sfruttate. Non vorrei sbagliarmi ma mi pare che la Sega produca più console che videogame, o no? Voi cosa ne pensate? Con affetto, la vostra ultima volpe.

Questa è una di quelle maledette lettere cortissime che richiedono risposte da seimila righe, ma io ti frego al volo con un esempio scolastico: la Commodore presentò il 64 quando il Vic 20 era ancora un miracolo a corrente alternata. Idem per il 64 e l'Amiga, idem per l'A600 e il 1200. Sai, il mondo si evolve e Darwin aveva pericolosamente spiegato tutto... vedremo chi sopravviverà, anche se il mio punto di vista sul particolare argomento puoi leggerlo nella recensione di Thunderhawk tanto contestata un paio di lettere fa. Scommetti che in qualche modo ci torneremo sopra?... (in sottofondo, rumore di uno scellerato che soffia su fuoco).

TE SALUTO

Il mio stomaco langue in modo troppo supplichevole per far finta di niente, perché continuare con la posta quando, tra l'altro, ho finito lo spazio? Meglio quit-tare e salutare dignitosamente, prima di esplodere davanti ai lettori. Vi ricordo soltanto che gradirei se specificaste, nelle prossime lettere, il vostro recensore preferito: serve a Vordak per stilare una classifica coerente col pensiero dei lettori e poi lui riesce a inventarsela soltanto sino a un certo punto. Bof, io andrei... Nel bagno c'è ancora mezzo flacone di Vim Liquido e Dupont già ronfa sul divano qui vicino... potrei approfittarne. Ma no, è Natale, bisogna essere buoni. Peccato.

Love to y'all,

Apecar

HALL WEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727

Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

MEGA DRIVE

Chuck Rock 2
Robocop vs Terminator
TMNT: Tour. Fighters
Fifa Intrn Soccer
Winter Olympics
T2: The Judgement day
The Addams Family
The Lawnmower Man
Dune II
The Jungle Book
The Lost Vikings

SUPER NES

Turn and Burn
NBA Showdown
Super Battletank 2
The Lawnmower Man
Winter Olympics
Actaiser II
Flashback
The Last Action Nero
Jungle Strike
Young Merlin
TMNT: Tour. Fighters

MEGA CD

Dune
Cool Spot
Chuck Rock 2
Robocop vs Terminator
The Terminator
Another World 1 e 2
Rebel Assault
Last Action Hero
Spiderman vs the Kingpin
Jurassic Park

GAME BOY

Chuck Rock
Daffy Duck
Duck Tales 2
Final Fantasy Legend 3
Jurassic Park
Mortal Kombat
Spiderman / X-Men
Mega Man 4
Alfred the Chicken
Turtles 3
The Lawnmower Man

GAME GEAR

Sonic 3
Donald Duck 2
Ecco to the Dolphin
The Jungle Book
Winter Olympics
Star Wars
Addams Family
Robocop 3
T2 The Judgement day

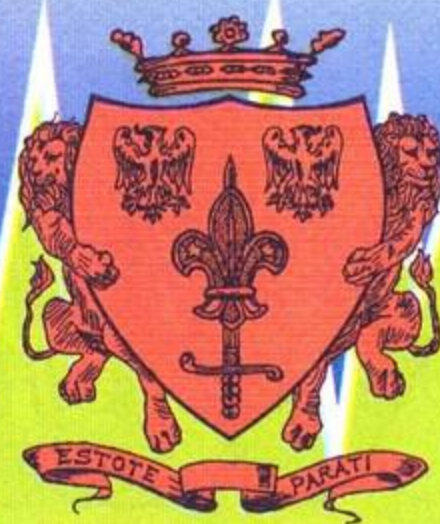
QUEEN

COMPUTER

Software & games

"Emozioni Virtuali"

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA



SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY SUPER NES/SUPER NIN	109.900	PUTTY MOON	99.000	SUPER MARIO ALL STARS	140.000
ADAM'S FAMILY 2	129.900	RED LINE F1 RACE	130.000	SUPER MARIO KART	99.000
AERO THE ACROBAT	134.900	ROAD RIOT	126.900	SUPER MARIO WORLD	105.000
AEROBIZ	142.000	ROAD RUNNER	140.000	SUPER OFF ROAD	126.900
ALADDIN	142.000	ROBOCOP 3	99.000	SUPER PROBOTECTOR	126.900
ALIEN 3	121.000	ROCK & ROLL RACING	125.900	SUPER PUTTY	139.900
AMERICAN GLADIATORS	99.000	ROCKY RODENT	127.900	SUPER SOCCER	119.000
ART OF FIGHTING	177.900	RUN SABER	134.900	SUPER STAR WARS	99.000
ASTERIX	179.900	RUSHING BEAT II	129.900	SUPER STRIKE GUNNER	140.000
BART'S NIGHTMARE	140.000	SECRET OF MAMA	153.900	SUPER SWIV	139.900
BATMAN IL RITORNO	89.900	SENGOKU	142.000	SUPER TMNT TURTLES IV	140.000
BATTLETOADS 2	126.900	SHADOW RUN	99.000	SUPER WIDGET	127.900
BIO METAL - DARIUS 3	112.900	SIM ANT	130.000	SUPER WRESTLE MANIA	113.900
BLUES BROTHERS	125.000	SIM CITY	105.000	SUPER ZELDA 3	105.000
BOB	112.900	SPIDERMAN & X-MAN	140.000		
BOXING LEGENDS OF THE RING	135.000	SPINDIZZY WORLD	125.000	TECNO BOWL	152.900
BUSSY THE BOBCAT	126.900	STARFOX	84.900	TERMINATOR	70.000
CACOMA KNIGHT	66.900	STARWING	126.900	THE 7TH SAGA	149.000
CAESAR PALACE	127.900	STEALTH	99.000	THE LAWMOWER 2 (IL TAGLIAERBE)	159.900
CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS	TEL	STREET FIGHTER 2	163.900	THE ROCKEETER	41.900
CHAMPIONSHIP POOL	TEL	STREET FIGHTER 2 TURBO	155.000	TINY TOONS	84.900
COMBATRIBES	99.000	STRIKER - WORLD SOCCER	TEL	TOM & JERRY	140.000
CONGO'S CAPER	99.000	SUNSET RIDER	127.900	TOP GEAR 2	123.900
COOL SPOT	127.900	SUPER ACQUATIC GAME	109.000	TRODDERS	115.000
COOL WORLD	99.000	SUPER ADVENTURE ISLAND	140.000	TUFF E NUFF	135.000
CYBERNATOR	112.900	SUPER AIR DIVER	163.900	UTOPIA	132.000
DAFFY DUCK	135.000	SUPER ALESTE	140.000	VEGAS STAKES (CASINO)	99.000
DARIUS FORCE	155.000	SUPER BOMBERMAN + INT. 3 JOYPAD	156.900	VOLLEYBALL 2	133.900
DESERT STRIKE	79.000	SUPER BOWLING	99.000	WE'RE BACK DINOSAUR'S STORY	129.900
DOOMSDAY WARRIORS	92.900	SUPER CASTLEVANIA IV	126.900	WHERE IS CARMEN 2	139.900
DRACULA	132.900	SUPER CONFLICT WORLD	99.000	WING COMMANDER - SECRET MISSION	133.900
DRAGON BALL Z	169.900	SUPER DOUBLE DRAGON	149.000	WOLF CHILD	99.000
DRAGON'S LAIR	139.900	SUPER F1 CIRCUS 2	142.000	WORLD HERO	149.900
DUNGEON MASTER	143.900	SUPER F15 STRIKE EAGLE	113.900	WORLD LEAGUE BASKETBALL	99.900
EARTH DEF. FORCE	139.900	SUPER HIGHT IMPACT	99.000	WORLD SOCCER	127.900
EMPIRE STRIKE BACK	152.900	SUPER JAMES POND	140.000	WWF ROYAL RUMBLE	98.900
EXHAUST HEAT 2	99.000	SUPER KICK OFF	99.000	YOSHIE COOKIE	109.900
F ZERO	99.000	SUPER KRUSTYS (SIMPSONS)	140.000	ZELDA 3	127.900
F1 CHALLENGE - NIGEL MANSELL	121.000	SUPER LEMMINGS	140.000	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	129.900
F1 POLE POSITION	159.900				
FAMILY DOG	99.000				
FAMILY TENNIS	140.000				
FANTASY STORY (WRESTLING)	195.000				
FATAL FURY	106.900				
FINAL FIGHT 2	142.000				
FINAL SET TENNIS	155.000				
FINAL STRETCH	184.900				
FIRST SAMURAI	140.000				
FLYING HERO	99.000				
FORMATION SOCCER 2	143.900				
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	140.000				
GHOST BOY	99.000				
GODS	155.000				
GOOF TROOPS	135.000				
GP 1 MOTOMONDIALE	133.900				
GRADIUS 3	84.900				
GREAT WALDO SEARCH	70.000				
GS ANGELS	169.900				
GUNDAM 2	177.900				
HARLEY HAMENG. ADV. 93	83.900				
HIT THE ICE	99.000				
HOLE IN ONE	84.900				
IKARI WARRIOR	133.900				
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	127.900				
INTERNATIONAL TENNIS	132.900				
JAMES POND	121.000				
JIMMY CONNORS TENNIS	99.000				
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	126.900				
JURASSIC PARK	179.900				
KAWASAKI CHALLENGE	126.900				
KENDO RACE	130.000				
KICK OFF	139.900				
KING ARTHUR WORLD	99.000				
LEMMINGS	69.900				
LETHAL WEAPON	139.900				
LOCK ON	130.000				
LOST VIKING	120.900				
MACROSS	163.900				
MAGIC JOHNSON BASKET	155.000				
MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE	105.000				
MARIO ALL STAR COLLECTION	132.900				
MARIO IS MISSING	123.900				
MARIO PAINT	140.000				
MAZINGA Z	127.900				
MECARBOT GOLF	127.900				
MECH WARRIOR	112.900				
MORTAL KOMBAT	142.000				
NBA ALL STAR CHALLENGE - BASKET	71.000				
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	139.000				
NINJA BOY	99.000				
OPERATION LOGIC BOMB	135.000				
OUT TO LUNCH	132.900				
OUTLANDER	99.000				
PAC ATTACK	112.900				
PALADIN QUEST	140.000				
PLAYER MANAGER	140.000				
PLOGK	133.900				
POCKY AND ROCKY	127.900				
POP'N - TWINBEE & WIMBEE ADV.	113.900				
PRINCE OF PERSIA	55.000				
PRO SOCCER	70.000				
PUSH OVER	85.000				

MEGA DRIVE

2020 BASEBALL	126.900	JUNGLE STRIKE	110.000
ACTION REPLAY MEGADRIE/GENESIS	109.900	JURASSIC PARK	119.900
ADATTATORE JAPAN/EUROPE MEGADRIE	14.900	KICK BOXING	63.900
ADAM'S FAMILY	129.900	KICK OFF	99.000
AERO THE ACROBAT	113.900	LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	70.000
ALADDIN	123.900	LANDSTALKER	142.000
ALIEN STORM	47.900	LEMMINGS	63.900
ALIENS 3	63.900	LHX ATTACK CHOPPER	69.900
AMAZING TENNIS	98.900	LOST VIKING	TEL
ASTERIX	119.000	LOTUS TURBO	70.000
ATOMIC RUNNER	55.000	MAGIC ADAPTOR	29.900
BART'S NIGHTMARE	109.000	MAZINGA ROBOT - MAZIN SAGA	99.000
BATMAN IL RITORNO	69.900	MEGA PANEL - TETRIS	41.000
BATTLETOADS	83.900	MEGA SELECTOR ADATTATORE	39.000
BILL WALSH FOOTBALL	127.900	MEGALOMANIA	99.000
BLASTER MASTER 2	92.900	MICROMACHINES	92.900
BOB	99.000	MIG 29 FIGHTER PILOT	125.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	132.900	MOHAMMED ALI BOXING '93	99.000
BUSSY	105.000	MONOPOLI	70.000
BULLS VS BLAZER	99.000	MOONWALKER	63.900
BUSTER DOUGLAS KO BOXING	49.000	MORTAL KOMBAT	127.900
CAPTAIN AMERICA	83.900	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	99.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	99.000	NHLPA '94 HOCKEY	126.900
CHUCK ROCK II	126.900	OLIMPIC GOLD	69.900
CICI CICI BOY	42.000	OUT OF THIS WORLD-ANOTHER WORLD	83.900
COLUMNS 3	99.000	OUTRUN	63.900
COOL SPOT	112.900	OUTRUN 2091	55.900
CRUE BALL - SUPER FLIPPER	69.900	PAPERBOY	49.900
CYBORG JUSTICE	69.000	PEBBLE PEACH GOLF	131.000
DASHING DESPERADOS	113.900	POWER MONGER	55.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	41.900	POWER CHALLENGE GOLF	99.000
DAVIS CUP TENNIS	106.900	PUGGSY	TEL
DESERT STRIKE	63.900	RAMPART	70.000
DINOSAUR FOR HIRE	106.900	RANGER X	113.900
DONALD DUCK - QUACKSHOT	49.900	ROAD RUSH II	69.900
DOUBLE DRAGON	119.900	ROBOCOP 3	129.900
DOUBLE DRAGON 3	103.900	ROCKET KNIGHT ADVENTURE	99.000
ECCO THE DOLPHIN	69.900	ROGERS C. BASEBALL	63.900
EUROPEAN CLUB SOCCER	69.900	ROLLING THUNDER 2	63.900
EX - RANZA	102.900	SHADOW THE BEAST 2	69.900
F1 CIRCUS	71.900	SHINING FORCE	113.000
F1 GRAND PRIX	70.000	SHINOBI 2	99.000
F 22 INTERCEPTOR	63.900	SIDE POCKET - BILIARDO	63.900
FANTASTIC DIZZY	TEL	SIMPSONS: BART'S NIGHTMARE	129.900
FATAL FURY	113.900	SOCKET	110.000
FATAL LABYRINTH	63.900	SONIC 1	26.900
FERRARI F1	69.900	SONIC 2	63.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	139.900	SORCERER KINGDOM	126.900
FLINSTONES	83.900	SPEEDBALL 2	56.000
FORMULA 1	139.900	SPIDERMAN & X - MAN	106.900

"A gran richiesta ritorna la **Queen Fidelity Card**
Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare
sulla tua tessera fedeltà. Rispedisci a Queen la tessera
completata, riceverai un gioco a tua scelta in **Regalo!!**
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"



MEGA CD

A - RANK	126.900	LETHAL ENFORCEMENT + GUN	149.900
AFTER BURNER III	TEL	MARKY MARK	55.000
BARI - ARM	TEL	POWER FACTORY	126.900
BATMAN IL RITORNO	106.900	ROBO ALESTE	106.900
CDX MEGA CD	99.000	SILPHEED	TEL
CLASSIC 4 IN 1	106.000	SILPHEED	169.900
DRACULA	130.000	SOCKET	110.000
EARNEST EVAN	69.900	SOL FACE	69.900
ECCO THE DOLPHIN	103.000	SONIC CD THE HEDGEHOG	149.900
FINAL FIGHT	83.900	SPIDERMAN	89.900
FUNKY HORROR BAND	26.900	SUPER LEAGUE CD	99.000
HEAVY NOVA	40.000	TENBUMECA CD SPECIAL	40.000
JAGUAR XJ 220	127.900	THUNDER STORM FX	112.900
JOE MONTANA'S NFL FOOTBALL	134.000	THUNDERHAWK	TEL
KEDO FLYING	140.000	WILLY BEAMISH	56.000
KRIS KROS	99.000	WONDER DOG	69.900

FZ AXIS	27.900	TYRANTS - MEGA LO MANIA	69.900
G LOCK - AIR BATTLE	63.900	ULTIMATE SOCCER	103.000
GALLAHAD	63.900	UNIVERSAL SOLDIER	119.900
GAUNTLET IV	TEL	WARP SPEED	55.000
GENERAL CHAOS	109.900	WIMBLEDON TENNIS	103.900
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	129.900	WINTER OLYMPICS	139.900
GLOBAL GLADIATORS	69.900	WIPE RUSH	36.000
GOLDEN AXE 2	55.000	WIZ 'N LIZ	TEL
GOLDEN AXE 3	69.900	WONDER BOY 5	41.000
GRAND SLAM TENNIS	62.900	WORLD CLASS LEADERBOARD	63.900
GUNSTAR HEROES	105.000	WORLD CUP ITALIA	41.900
H REAL DEAL BOXING	49.900	WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	63.900
HAUNTING	116.900	WORLD TROPHY SOCCER	71.000
HOOK	125.000	WRESTLE WAR	36.000
HUMAN	79.000	WWF ROYAL RUMBLE	132.900
INDIANA JONES	69.900	WWF WRESTLINGMANIA	69.900
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	84.900	X - MEN	112.900
JOHN MADDEN FOOTBALL	42.000	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	119.000

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castalgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTELE
211503732

ORDINARE E FACILE

► PUOI TELEFONARCI
► MANDARE UN FAX
► COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TITOLO PROGRAMMA	CONSOLE	PREZZO	COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N.° CIVICO			
CAP. CITTA E PROVINCIA			
PREFISSO E TELEFONO			
FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)			
<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L.....	7.000	<input type="checkbox"/> PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO <input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE <input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100 <input type="checkbox"/> ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER
<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L.....	13.000	
<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L.....	20.000	
GP		TOT	L.....

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA - 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

VIDEOLAND



VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806



1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI

SNES/FAMICOM
Super Empire Str. Back
Fatal Fury 2
Sensible Soccer

MEGADRIVE
Fifa Soccer
Sensible Soccer
Turtles Tour Fight.

NEO GEO
Fatal Fury 2 Special - Art Of Fight 2
Samuray Shodown

NINTENDO

- SuperNes L. 270.000
- SuperNes + StrFight II L. 348.000
- SuperNes + SuperMario All Stars L. 315.000
- SuperNes + Star Wing L. 318.000
- Giochi a partire da L. 69.000

5 GIOCHI GAME BOY A
L. 100.000

SEGA

- MD II + gioco L. 257.000
- MD II + Sonic 1 e 2 L. 324.000
- MD II + Aladdin L. 307.000
- MD II + Street Fighter L. 342.000
- MEGA CD II + gioco L. 529.000
- Giochi MD da L. 39.000
- Giochi Mega CD da L. 69.000
- 5 giochi Master System L. 100.000

NOLEGGIO/VENDITA



SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD
AMIGA 32

NON È UNO SCHERZO !
VUOI AVERE TUTTI
I GIOCHI DEL
MEGADRIVE,
SUPERNES / SUPERFAMICOM

TELEFONA PER
SAPERNE DI PIÙ AL N.
02/ 29402806

CONSEGNA IN 24 ORE



VIDEOLAND

Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto

"Per un sol punto Martin perse la cappa..."

Dopo una così colta citazione, attinta apiene mani dalla tradizione popolare, ci introduciamo ad analizzare chi, tra i vari colossi del mercato videoludico, s'appresta a vincere o a perdere la cappa di cui sopra. Abbiamo iniziato così, e così vogliamo finire: "Ai posteri l'ardua sentenza..."

NINTENDO, il numero UNO?

A partire dal 1985 fino a oggi, Nintendo è sempre stato sinonimo di videogioco domestico su console. L'impresa giapponese è sempre stata leader in termini di vendita di sistemi da casa, lasciando ai concorrenti fette molto sottili del mercato. Ciò è potuto accadere non tanto come logica conseguenza di una superiorità tecnica rispetto ai sistemi concorrenti (ad esempio il Sega Master System non era inferiore al NES, eppure in U.S.A. e Giappone ha venduto solo una frazione del numero di basi piazzate dalla Nintendo), quanto come effetto di un'organizzazione capillare ed efficientissima che le ha permesso di imporsi sul mercato e di operare un controllo, diretto o indiretto, sull'intero settore dei videogiochi. Ma come è potuto accadere ciò?

La risposta è estremamente semplice: la Nintendo ha ottenuto subito un'ampia base di utenza, imponendo le proprie basi sul mercato grazie a una strategia che, più o meno, recitava "l'hardware possiamo anche regalarlo, noi guadagniamo con la vendita dei giochi". In effetti tale politica ha funzionato per quasi un decennio, e il pubblico ha acquistato milioni di sistemi Nintendo, permettendole di imporre le proprie regole nel mercato dei videogames domestici. Per le case di software o produttrici di periferiche, le regole della Nintendo erano ferree: "concedeva" di produrre giochi e accessori a un patto: dovevano essere pagati consistenti diritti, nel caso degli accessori, e la manifattura delle cartucce contenenti il gioco programmato dai *third party developers* doveva essere affidata esclusivamente alla Nintendo, che le rivendeva poi agli sviluppatori del titolo con guadagni davvero consistenti. Le ditte, considerando che il numero di basi Nintendo sparse per il mondo era davvero elevato, subivano l'imposizione, e chi non la accettava, diveniva bersaglio degli strali legali del

colosso giapponese (ricordate il caso del Game Genie?). Molto interessante - vi sento dire - ma a noi, che c'ce frega? Ve frega, ve frega... Ascoltate un po', riflettete e sappiate dire: il mercato dei videogames è in espansione in tutto il mondo da circa 5 anni a questa parte e, sebbene il suo sviluppo rallenterà entro la fine del 1994, resta sempre un affare da molti miliardi di dollari. Troppi, per una sola impresa, anche se si chiama Nintendo. Ci sono altre società, come Nec, Sega, Atari, Commodore e 3DO che reclamano un posto al sole. E come fare per strappare alla Nintendo la leadership? Le concorrenti hanno capito che possono conquistare buone fette di mercato solo sviluppando tecnologia di livello superiore, dato che il mercato dei sistemi 16 bit è saldamente in mano alla Nintendo e, in misura minore alla Sega, e che le loro basi di utenza sono difficilmente intaccabili. Tuttavia lo sviluppo di nuova tecnologia richiede uno sforzo economico notevolissimo, e i sistemi del prossimo futuro non saranno certo a buon mercato. Allora, come convincere gli appassionati a gettare alle ortiche i loro vecchi - ma - divertenti sistemi per passare a macchine nuove, più potenti ma anche più costose? La risposta è semplice, quasi banale: se il costo della base è alto, perché si fonda su una tecnologia sofisticata e relativamente nuova, allora possiamo proporre del software a un prezzo basso... Per fare ciò le case produttrici di nuovi sistemi hanno deciso di abolire o, comunque, di ridurre, i diritti che le software house di solito pagavano per sviluppare giochi sui vari sistemi. Questo significa abbassamento dei costi di sviluppo dei titoli. Per essere precisi, i prezzi dei giochi non caleranno, ma resteranno sostanzialmente invariati, perché se da un lato non ci saranno più da pagare le licenze alle case produttrici di ciascun sistema per lo sviluppo

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MASSIMO SACCHI

LEGENDA



CONSOLE



CASA



GENERE



N° GIOCATORI



USCITA

Per tutti i beotoni con le cellule grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei redattori che l'hanno provato.



Minoru Arakawa presidente della Nintendo America

dei giochi, dall'altro le tecnologie sempre più avanzate consentiranno di produrre giochi sempre più complessi, vasti, sofisticati. In parole povere, con le 150 carte che oggi spendete per una cartuccia SNES, domani comprerete una cartuccia per il Jaguar, o un disk per il 3DO. Ricollegandoci a quanto detto all'inizio, sta per partire un nuovo periodo per il mondo dei videogiochi, e forse sarà un periodo nel quale la Nintendo non potrà più farla da padrone. Ci sarà molta più concorrenza tra le varie case che, perlomeno per il 1994 e la prima parte del 1995, non saranno più solo 3 (le già citate Nintendo, Sega, Nec), ma almeno 6: devono infatti essere aggiunte Atari, Commodore e 3DO...

Nessuno ora può dire come andrà a finire, chi vincerà e chi perderà. Una sola cosa è certa: ci sarà da divertirsi...

Se tanto mi dà... TANTO!

Tutti voi ragazzi intelligenti che leggete Game Power e K, saprete di certo del progetto Nintendo/Silicon

Graphics relativo alla prossima console che i papà di Mario hanno in animo di lanciare nelle sale arcade nel 1994 e l'anno successivo come sistema home. Quello che non potete sapere, non ancora almeno, è che non tutti gli operatori del settore credono che la Nintendo abbia davvero in cantiere la meraviglia a 64 bit per la quale stiamo già tutti risparmiando. Un esempio dello scetticismo che avvolge il fantomatico Project Reality proviene da nientepopodimeno che David Perry, il programmatore più "in" del momento, autore di titoli quali Cool Spot, Aladdin e l'ormai imminente Jungle Book (il Libro della Giungla, per intenderci). Queste le sue parole: "Ora come ora, non credo al Project Reality: ogni volta che un concorrente sta per lanciare sul mercato una nuova macchina, la Nintendo divulga notizie di un suo nuovo prodotto dalle specifiche tecniche superiori. Sono scettico, per il momento." Che dire? Noi non crediamo che il PR sia un bluff, ma se il buon David avesse ragione?

Sempre su David Perry. Il dinamico programmatore sta ponendo le basi della Shiny Entertainment, una software house indipendente che, almeno inizialmente, svilupperà titoli per conto terzi e, in un futuro non lontano, pubblicherà giochi in proprio. Fonti non confermate ci suggeriscono che David sia stato attirato da un assegno lungo come un braccio firmato da non meglio precisati esponenti di un'importantissima industria del divertimento elettronico (Sega?). Alla Virgin stanno ancora piangendo...



Non è un ferro da stiro, ma il Logitech's Cyberman 3-D Controller...

gennaio 1994 GAME POWER 11

NEWS ANTEPRIME

La Logitech, notissima impresa americana che produce periferiche e accessori per personal computer, ha messo in commercio uno speciale comando per PC chiamato Cyberman 3-D Controller, che incorpora le funzioni di un mouse e di un joystick. Questo speciale controller permette di spostare oggetti lungo i tre assi, X, Y, Z (lunghezza, larghezza e altezza) e non i canonici due previsti dai convenzionali comandi. Non solo. Il Cyberman 3-D fornisce anche un tactile feedback, reagisce cioè fisicamente alle azioni dei vostri rappresentanti su schermo, per esempio vibrando allorché portate la vostra F1 sopra i cordoli o bloccandosi su un lato se beccano i timoni di coda del vostro caccia stellare preferito! A quando una versione per le nostre console preferite?



Bello, eh?

Ricordate il film di Brett Leonard "Il Tagliaerbe"? Sì, quello incentrato sulla realtà virtuale e le sue - per ora - improbabili applicazioni. Come forse già saprete è in preparazione una versione per SNES, ma quello che non sapete è che potrete giocare al tie-in del film più virtuale della storia del cinema anche su 3DO, Mega CD e, quasi sicuramente, CD32. Per ora delle immagini...

Sempre a proposito del Project Reality: una personcina che evidentemente non la pensa come David Perry, ci ha detto che alcuni prototipi della macchina sono già stati inviati a due case di software giapponesi MOLTO importanti. Questa persona ci dice anche che al C.E.S. di Las Vegas, next January, ci saranno dei demo funzionanti dei primi giochi. Ora, ripulite la pagina dalla bava fuoriuscita dalla vostra bocca e andate pure avanti con la lettura delle news.



Mi costi? Ma quanto mi costi?

segue a pag. 15

DAL NOSTRO INVIATO SU SATURNO

Ecco le ultime notizie sul prossimo nato di casa Sega:
CPU principale a 32 bit con architettura RISC;
Software su CD-Rom e cartuccia;
16.777.216 colori su schermo (gasp!)

Audio PCM a 32 canali;

Compatibilità con il sistema MPEG per il Full Motion Video (opzionale).

A parte queste sciocchezze, il Saturn avrà di serie un numero imprecisato di processori DSP, renderà possibile avere su schermo grafica renderizzata e, sembra, non sarà compatibile con gli attuali sistemi Sega, MegaDrive e Mega CD. In merito a quest'ultimo punto, però, c'è da dire che una rivista americana particolarmente seria, Electronic Gaming Monthly, afferma che il Saturn sarà compatibile con il MegaDrive e i disks del Mega CD.

Il sistema, che dovrebbe debuttare nel dicembre 1994, potrà contare da subito su software come Daytona e Virtua Fighters per essere lanciato al meglio.



Ma Saturno non aveva anche degli anelli?

P.T.O.

La Koei, casa giapponese famosissima in Patria per i giochi strategici e di simulazione bellica di elevatissimo livello, praticamente una SSI con gli



Armiamoci e partite.
Pacific Theater of the Operations

occhi a mandorla, ha messo sul mercato di recente Pacific Theater of the Operations (P.T.O.). Il titolo in questione riproduce nove scenari di battaglia tra forze alleate e giapponesi durante tutto l'arco della Seconda Guerra Mondiale. Il realismo della simulazione è fuori discussione, essendo il gioco frutto della collaborazione dei programmatori con esponenti militari americani e nipponici, e permetterà a voi novelli Von Clausewitz di controllare una serie di fattori davvero impressionante, compresi i fondi da destinare allo spionaggio e i modi per (ehm, ehm...) sollevare il morale delle truppe. Imperdibile per gli appassionati del genere.

Beauty and the Beast

La SunSoft sta ultimando la conversione per MD di un altro cartone animato di successo prodotto dagli studi Disney, La Bella e la Bestia.

Il gioco sembra essere un platform abbastanza convenzionale, anche se realizzato molto bene. La grafica è realmente molto bella, ma con Aladdin sul mercato, riuscirà la SunSoft a costringere i videogiocatori a sborsare i propri sudatissimi risparmi per quest'altro titolo? Su un prossimo numero di Gheim Pauà la risposta!



La bella e la Bestia



Stimpy's Invention



Ammappete quanto siete brutti!!!

Stimpy's Invention è l'ennesimo platform per il vostro MegaDrive. Il gioco è tratto dalla serie animata dedicata a Ren e Stimpy, due animaletti decisamente demenziali le cui sembianze sembrano appartenere a un cane e a un coniglio, ma quello più grasso somiglia un po' a Maurizio Mosca...

Il gioco è stato accolto con molto entusiasmo dalla critica americana che ne ha lodato tanto la notevole realizzazione tecnica che l'originalità. Il gioco vi dà la possibilità di potervi divertire da soli o con un amico, e di potere interagire con entrambi i personaggi, anche se giocate da soli. Infatti, potrete usare il personaggio da voi non controllato come martello per pestare i nemici, come arma da lancio, come trampolino per saltare più in alto e in un'infinità di altri modi. Da vedere!

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

Le Novità Dicembre-Gennaio

FAX
051-344.906 o 345.100



BATTLEMASTER

CHASE HQ 2

FATAL FURY 2

SUPER CUP SOCCER 2



PAL VERSION

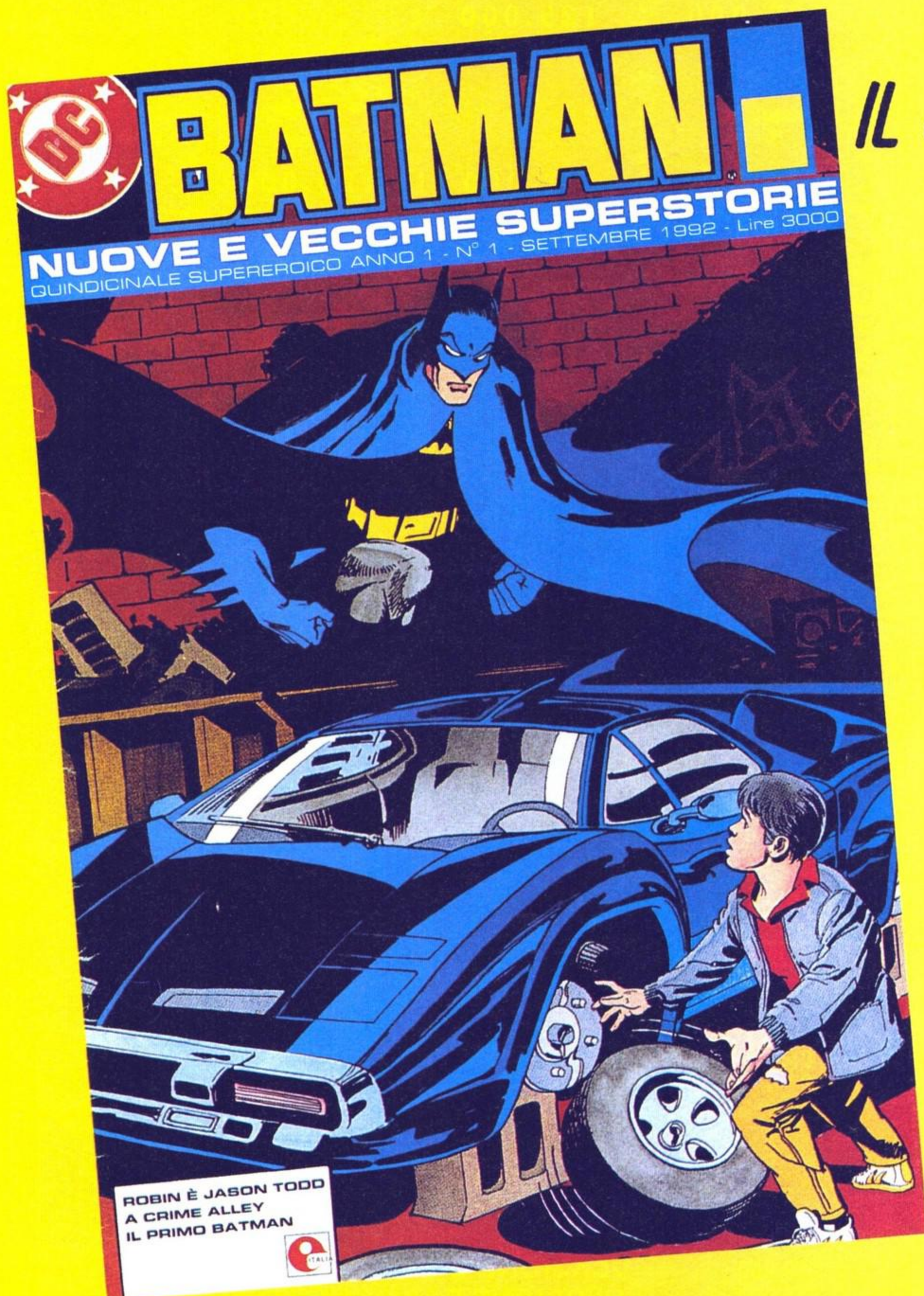
VERSIONE PAL 1 JOYPAD L. 239.000
VERSIONE PAL + STREET FIGHTER 2 TURBO L. 345.000
VERSIONE PAL + SUPER MARIO ALL STARS L. 299.000
VERSIONE PAL + ALADDIN L. 325.000



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

VERSIONE SCART USA 1 JOYPAD - 239.000
VERSIONE SCART USA + GIOCO OFFERTA
L. 265.000

FINALMENTE!



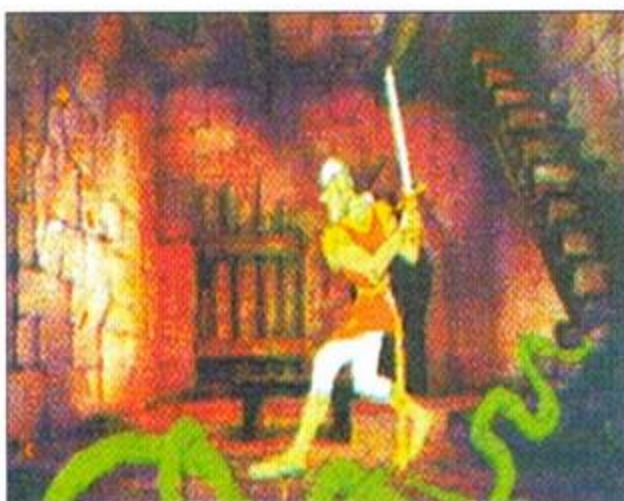
**IL QUINDICINALE
PIÙ ATTESO
DEGLI ANNI
90**

**NUOVO,
RICCO
PER GIOVANI
E NOSTALGICI**

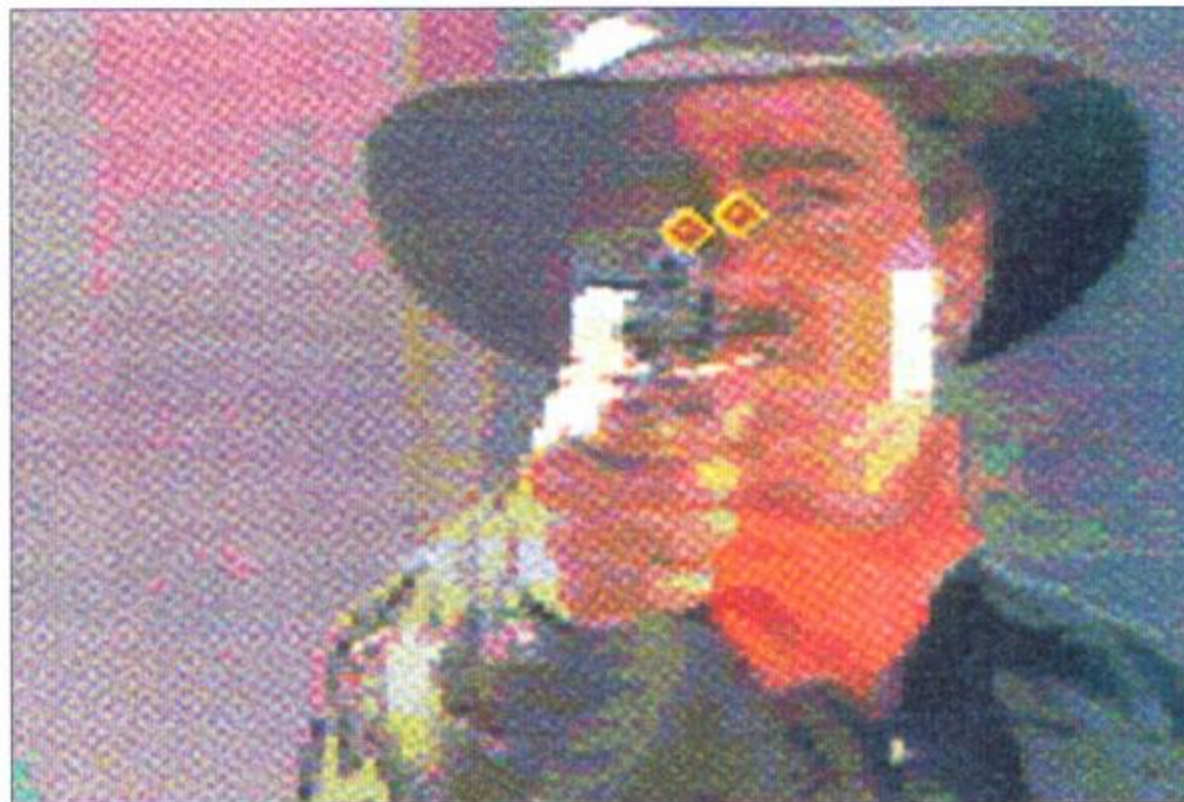
Dragon's Lair



I meno giovani tra di voi non possono non ricordare la comparsa nelle sale giochi, giusto una decina d'anni fa, di Dragon's Lair, il più famoso tra tutti i laser game. Oggi, a due lustri di distanza, ecco la versione per il CD-Rom della Sega. Che dire? La grafica, potete vederlo da soli, è davvero molto bella e simile all'originale da sala giochi, con l'ovvia eccezione del numero di colori su schermo. Ciò che può lasciare un pelino perplessi è invece lo schema di gioco, che risultò limitato già allora... Ricordate le discussioni tra chi sbavava per i laser games dalla grafica eccelsa e dalla giocabilità troppo ristretta e chi invece propendeva per i tradizionali coin-op, più sobri nell'aspetto ma anche molto più divertenti? La scelta è vostra: DL è sicuramente un titolo ben fatto, e se vi piace il genere non dovrete farvelo sfuggire, altrimenti... potete tranquillamente lasciare che qualcun altro salvi Daphne dalle grinfie del Re Lizard.



Ecco il nostro Dirk the Daring in azione.



Questa città non è abbastanza grande per tutti e due...

Dragon's Revenge



Chi di voi possiede o ha posseduto un PC Engine ha avuto la possibilità di giocare al miticissimo *Devil Crash*, a mio avviso il miglior gioco di flipper mai uscito per qualunque console. Il gioco, anche a causa della sua ambientazione gotico-fantasy, ma principalmente per l'incredibile fluidità dell'azione, ebbe un successo di pubblico tale da "costringere" la Tengen a convertirlo anche sul MD, con risultati davvero buoni. Ora la Tengen ci propone la seconda puntata di questo suo cavallo di battaglia, e le premesse per un nuovo successo ci sono tutte: grafica d'effetto, azione fast and furious e movimento degli sprite e scrolling fluidissimi. Inoltre ci sono una decina di schermi bonus e una colonna sonora a metà tra il metallico e il fantasy. Vai di guita!



Atmosfera simpatica quella di questo pinball, nevvvero?

Cliffhanger

La versione Mega CD dell'ultimo capolavoro interpretativo (lieve vena sarcastica presente nella precedente affermazione, non so se l'avete colta...) cinematografico di Sly si presenta come un platform con risvolti di picchiaduro alla Double Dragon, e fino a qui siamo nell'ordinario. Ciò che dovrebbe tirare fuori il gioco dal limbo del "già visto, già giocato" è la sezione in prospettiva soggettiva, di cui vi proponiamo una foto. Questa parte del gioco, che ricorda non poco l'analoga sezione di guida presente in Batman Returns, sfrutta le capacità di rotazione del Mega CD e le zoomate dei fondali. Di giochi di questo tipo ne abbiamo gli, ehm, scaffali pieni, ma le speranze, si sa, sono le ultime a morire, se non di noia. Dovremmo riuscire a vederlo entro Febbraio, mentre la versione per SNES è recensita in questo numero di Gippi.

Mad Dog Mc Cree



L'American Laser Games sta per mettere sul mercato casalingo, e per la precisione per il Mega CD, il primo dei titoli che l'hanno resa famosa in sala giochi, Mad Dog Mc



Cree. Ambientato nel Far West, il gioco vi mette nei panni del classico pistolero buono, alla Tex Willer per intenderci, che cerca di liberare una piccola cittadina di frontiera dalla prepotenza e dall'arroganza di un puzzone del luogo. Ci sono, però, un paio di problemini. Il primo è rappresentato dall'ormai atavica mancanza di colori del Mega CD, l'altro dalla difficoltà di immedesimarsi nell'atmosfera western brandendo un futuristico Menacer.



Ma è Cliffhanger o Ski or Die?



Chi di voi sta aspettando *Virtua Racing*? Tu, tu, tu e... diamine ma quanti siete! Comunque ho per voi due notizie, una buona e una cattiva. La buona è che il gioco sta venendo fuori davvero bene, grazie all'impiego del chip D.S.P.: velocissimo, molto giocabile e graficamente ben fatto. La Sega sta facendo davvero un ottimo lavoro. La cattiva notizia è che dovrete vendere i denti d'oro del nonno per comprarlo: il prezzo di vendita sembra che si aggiri intorno ai 100 dollari, che in Italia diventeranno come per magia - leggi cambio sfavorevole, tasse e guadagni degli importatori - circa 220.000 lire.

Stop the press!!! I più attenti tra di voi sapranno già, per averlo letto su un precedente numero di GP, che la NEC sta lavorando ad una nuova console 32 bit, CD-Rom based chiamata in codice Iron Man. Ebbene, fonti molto bene informate ci dicono che il lancio della macchina, originariamente previsto per Settembre 1993, poi rinviato a Marzo 1994, sia stato posticipato a data da destinarsi, in ogni caso posteriore all'uscita del Saturn della Sega. La NEC, infatti, avrebbe deciso di aspettare le mosse della concorrenza prima di uscire con un nuovo sistema, per non rischiare di uscire con un prodotto superato in partenza dai vari Jaguar, Saturn e via di seguito. A riprova di questo fatto ci sarebbe la recentissima uscita della super cartuccina da 16 mega per il Super CD-Rom, che aumenta a dismisura (beh, ora non esageriamol!) le capacità del sistema già esistente, rendendo vana la necessità di commercializzare subito la nuova console. Per una volta spero che la mia fonte abbia preso un fantastico granchio!

Volete avere una prova di quanto pesi la parola della Nintendo nel mondo dei videogiochi? Subito dopo aver saputo del Project Reality, la Sega ha pensato bene di informarsi sulla possibilità, e soprattutto sui costi, di rendere il Saturn un mostriattolo a 64 bit... È solo un'indiscrezione, ma dannatamente indicativa sul clima di concorrenza esistente tra i giganti dell'intrattenimento video.



3DO News: la Panasonic ha cominciato da un paio di mesi a pubblicizzare il proprio nuovissimo - e costosissimo - sistema sia in televisione (vedi le news del numero scorso) che sulla stampa, specializzata

NEWS ANTEPRIME

e non. Le pagine delle riviste americane ospitano infatti giganteschi giocatori di football americano e immani caccia stellari che fuoriescono dallo schermo televisivo e quasi colpiscono il lettore. L'idea è buona, la realizzazione della pubblicità semplice ed efficace. Quando vedremo anche qui in Italia un po' di pubblicità che si faccia guardare con interesse?

Tra tutti i titoli che nell'ultimo periodo sono usciti dedicati a Dracula, il migliore sembra proprio quello non direttamente ispirato al recente film di Coppola. Stiamo parlando di *Dracula-X* per PC Engine CD-Rom, che altri non è che *Castlevania* per l'8 bit più potente del mondo. Il gioco è molto bello e la Konami, che lo ha programmato, ha già in cantiere una seconda puntata. Al contrario, le versioni di *Dracula* curate dalla Sony per SNES e MegaDrive non sono propriamente esaltanti, e vi consiglierò caldamente di lasciarle sullo scaffale a prendere la polvere che si meritano.



Signore e signori, ecco a voi il Megaverter!

Avete sia il MegaDrive che lo SNES e non volete spendere un capitale in nuovi joystick a sei tasti per giocare a *Street Fighter II* Champion Edition versione Sega? La Alston Entertainment ha quello che fa per voi! Il suo nuovo Megaverter, un accessorio che vi permetterà di collegare i comandi del vostro SNES al MegaDrive, e utilizzarli proprio come i joystick a sei tasti della macchina Sega! Checkate il vostro importatore di fiducia per maggiori informazioni.

Dagli U.S.A. una notizia che dovrebbe farvi riflettere sul futuro delle nuove, potentissime, apocalittiche console e sull'opportunità di svendere i vostri amatissimi SNES e MD per acquistare uno di questi nuovi sistemi a 128 bit, doppio CD-Rom, iniezione elettronica e marmitta catalitica. Un importante negozio californiano ha messo il 3DO a disposizione di chi volesse provarlo, e ha raccolto i pareri di ciascun tester dopo circa 20-25 minuti di gioco. Il responso dell'indagine è stato sorprendente: oltre l'80% dei giocatori si è detto più che soddisfatto della parte grafica e sonora, ma ha reputato *F-Zero* e *Rock'n'Roll Racing* molto più divertenti. E voi che cosa preferite, grafica o divertimento?

La Capcom ha sulla rampa di lancio un nuovo picchiaduro! No, non è *Street Fighter III*, che non uscirà prima del giugno 1994, ma un altro titolo originale con personaggi del tutto nuovi e, forse, un paio di vecchie conoscenze da SF II.

16 GAME POWER gennaio 1994

	SNES, 16 MBIT
	SQUARE
	AZIONE/RPG
	1/3 GIOCATORI
	IMMINENTE



Zelda, chi era costei?

che ben tre avventurieri possano agire simultaneamente. Stay tuned for more news!

Legend

La Seika ha presentato la sua ultima fatica, *Legend*, gioco sulla falsariga di *Rastan* o *Act Raiser II*. La critica americana lo ha accolto con molto entusiasmo e una piccola riserva. L'entusiasmo deriva dalla elevata qualità della grafica e del sonoro e dalla estrema giocabilità del titolo. La pecca rilevata è invece inerente alla scarsa originalità del gioco e dalla mancanza di varietà dell'azione, che si riduce a un semplice saltacolisce-e-raccogli-il-bonus.



Ve lo ricordate Rastan?

Lester the Unlikely

	PER SNES, 8 MBIT
	AZIONE
	DTMC
	1 GIOCATORE
	IMMINENTE

Del gioco possiamo dirvi che è un platform d'azione ben disegnato e con una discreta varietà di movimenti a disposizione del personaggio da voi comandato. La particolarità del gioco risiede nel fatto che, non essendo il buon Lester un tipo tutto muscoli e non portando normalmente in tasca mitragliette Uzi o fucili laser, al giocatore è richiesto anche di sapere usare il cervello per trarsi d'impaccio in alcune situazioni particolarmente antipatiche. Non preoccupatevi, comunque, perché il gioco resta fondamentalmente un titolo d'azione, e anche molto ben fatto, basti pensare che l'animazione del personaggio principale è realizzata con la ben nota tecnica del Rotoscope, con la quale sono stati digitalizzati e portati su schermo i movimenti degli esseri umani.

Secret of Mana

La Square sta per uscire con uno dei titoli più attesi dell'anno, almeno in Giappone, dove il genere più gettonato è l'RPG. *Secret of Mana* è un gioco che promette di oscurare perfino il mitico *The Legend of Zelda*. La mappa è incredibilmente vasta, i personaggi con i quali interagire sono numerosissimi e gli enigmi vari e molto fantasiosi. Pozioni magiche, armature e armi assortite completano il quadro della situazione. Ma ciò che realmente rende quest'avventura diversa da tutte le altre è la possibilità di poter giocare in tre! Non chiedetemi come, ma sembra proprio

	SNES, 8 MBIT
	SEIKA
	AZIONE
	1,2 GIOCATORI
	OUT NOW

James Pond 3: Operation Starfish

	MEGADRIIVE
	ELECTRONIC ARTS
	PIATTAFORME
	1
	OUT NOW



James Pond 3: Operation Starfish.

Le riviste inglesi sono rimaste piacevolmente sorprese nel constatare come la terza puntata delle avventure di James Pond non sia inferiore al precedente episodio, anzi... Tutti si aspettavano un semplice aggiornamento della grafica e qualche bonus e power-up in più, in pratica uno stanco restyling. Invece l'Electronic Arts ha dato una rinfrescata all'intero schema di gioco, inserendo anche situazioni che devono essere risolte non solo con riflessi ultra rapidi, ma anche con un po' di riflessione. L'aggiunta di questi elementi ha contribuito a rendere il gioco più vario, e a differenziarlo dalle decine di platform games già in giro o di prossima uscita. Da tenere d'occhio!

Tra uno Schwarzenegger e uno Stallone, tra un Rambo e un Batman, ecco sbucare uno dei più improbabili (unlikely, appunto) eroi della storia del videogioco. Lester è un normalissimo teenager americano, ma non uno di quelli ipervitaminizzati e allevati in palestra a steroidi e vitamine, no no, stiamo parlando di uno di quei ragazzi, brufolosi, smilzi e nemmeno tanto alti che tante volte sono stati dipinti nell'iconografia cinematografica statunitense. Avete presente il povero Ralph Macchio in *Karate Kid* prima di incontrare Pat Morita? Ecco, Lester è più o meno quel tipo di ragazzo lì.



Ecco a voi la rivincita del nerd...

PLATFORM MANIA



Dennis the Menace e The Adventures of Dr. Franken.

Se avete un SNES, o anche se non lo avete ma vi tenete comunque informati, vi sarete di certo resi conto della inspiegabile scarsità di platform games per questo sistema. Eh sì, perché tolti quei 2150 giochi di piattaforme usciti finora, non è che ce ne siano molti altri in giro. È per questo motivo che non possiamo non essere contenti dell'annuncio dell'uscita di tre nuovi titoli di questo genere così tanto bistrattato dai programmatori.

Dennis the Menace

Il primo è *Dennis the Menace*, tie-in tratto da un film recentemente uscito anche in Italia (il titolo è Dennis la Minaccia) di cui è protagonista un pestifero marmocchio dell'età di circa sei anni la cui occupazione preferita - se non addirittura l'unica - sembra essere rompere le p...cioè, volevo dire disturbare il povero Walther Matthau durante le vacanze estive. Il gioco non è nulla di più che il solito platform ultraconvenzionale, molto simile come struttura di gioco ai due titoli dedicati alla famiglia Addams (che restano comunque due cartucce davvero molto belle) come è nello spirito della Ocean, che ne ha curato la versione per SNES. Provatelo prima di scuire le 120 e + lirette per acquistarlo. Già disponibile.

The adventures of Dr. Franken

Il secondo gioco che vi presentiamo è *The Adventures of Dr. Franken*, della DTMG, autrice anche di *Lester the Unlikely* (vedi box). In questo titolo il protagonista è un piccolo mostro con tanto di Ray Ban che si aggira in un castello infestato da fantasmi, belve, armature fatate e mostri di ogni genere. Altamente originale la struttura di gioco, che vi permette di far compiere al vostro personaggio azioni mai viste in un videogioco, quali correre (ooohhh!!! di ammirazione), saltare (doppio ooohhh!!!) e addirittura raccogliere oggetti (incredibile!). Beh, forse il giochillo in questione non vincerà il premio Originalone dell'Anno, ma nulla vi impedisce di dargli un'occhiata e, se dovesse riscuotere la vostra approvazione, eventualmente comprarlo.

Time Slip

Terzo ed ultimo platform game che vi presentiamo in questa sfilata è *Time Slip*, della Vic Tokai, che non è una casa vinicola veneta ma una software house americana molto famosa soprattutto per i suoi trascorsi sull'8 bit di casa Nintendo. *Time Slip* è un platform nel quale impersonate un non meglio precisato soldato che vaga nel tempo con l'unico scopo di distruggere tutto quello che c'è da distruggere. Avete presente *Robocop vs Terminator*? Ecco, quel genere lì...La grafica non sembra esaltante, e nemmeno il nome di Vic Tokai sembra essere garanzia di successo. Bah, staremo a vedere...

I Ruggiti del Giaguaro

Erano anni che sulle riviste specializzate l'Atari non aveva così tanto spazio. Certo che la prossima uscita del Jaguar in Europa rende logico un simile trattamento, anche se le periferiche e gli up-grade della nuova console Atari non sempre sono in orario con la tabella di marcia. Nel caso del supporto CD le cose sono più che a buon punto. L'espansione è già stata disegnata e, come vedete dalle foto, realizzata

pronta per la sua commercializzazione che dovrebbe avvenire nei prossimi mesi. Mentre il progetto di realtà virtuale relativo al Jaguar subirà, per forza di cose, dei notevoli ritardi. Il capo dell'Atari Europa, Bob Gleadow, ha infatti annunciato che ci sono dei ripensamenti per lo sviluppo del sistema legati soprattutto a problemi di sicurezza. "Oltre ai pericoli in cui potrebbe incorrere un ragazzino che

World Boxing



Cassius Clay (o Mohamed Ali, se preferite) contro Joe Louis, un incontro che solo i computer sono in grado di proporre. Ed è proprio quello che fa WB!

Un nuovo titolo di Boxe per Megadrive, che attinge a piene mani dall'ormai vecchio *TV Sports: Boxing* della defunta Cinemaware. Le similitudini sono più che evidenti per quel che concerne la "costruzione" del proprio pugile, infatti i visi sono gli stessi che facevano capolino nella versione per computer. Il gioco è stato arricchito da frasi digitalizzate che vengono preferite nel corso della pugna dai due pugili.

Vige il sistema della resistenza, definita da una barra di energia, e l'aumento delle capacità legato agli acquisti che si possono fare con i soldi guadagnati nel corso dei vari incontri.

La grafica promette bene, la giocabilità forse un po' meno, ma aspettiamo la versione finale per dirlo.



deambula per la stanza poiché l'elmetto della VR gli impedisce di vedere, sembra che le persone provino senso di nausea e disorientamento dopo una intensiva seduta nel mondo della realtà virtuale." Non c'è che dire, potrà anche sembrare un peccato, ma il fatto che una società si preoccupi a priori dei suoi eventuali clienti è un gesto sicuramente da apprezzare.



La Infogrames dopo l'uscita di Asterix si prepara a lanciare sul mercato altri giochi legati al mondo dei fumetti. Il prossimo titolo della casa francese sarà infatti i Puffi, subito seguito da Tin Tin e da Asterix 2. Non c'è che dire il binomio Infogrames Bande Dessinée continua a dare i suoi frutti.



Microcosm per Mega CD.

Avete un MegaDrive e un Mega CD? Sì? Allora potrebbe interessarvi sapere che la Psygnosis sta lavorando alla versione per la vostra macchina di *Microcosm*, uno dei titoli più belli e acclamati degli ultimi tempi. La prospettiva in 3-D e la velocità d'azione sono proprio quelle viste sul Marty, e sembra proprio che, numero di colori a parte, verrà fuori un grandissimo gioco. Keep your fingers crossed!

Una talpa alla Commodore ci ha detto che la messa sul mercato del CD 32 ha messo non poco in allarme i dirigenti della stessa casa americana. Il motivo? Il CD 32 entrerebbe in pericolosissima concorrenza con l'Amiga 1200, che al momento rappresenta il cavallo di battaglia della Commodore, rispetto al quale ha anche un prezzo di acquisto meno elevato. Il CD 32 rischia di ridurre in misura notevolissima le vendite dell'Amiga 1200, macchina che, non dimentichiamolo, è scelta dagli acquirenti soprattutto per le sue qualità di macchina da gioco. Previsioni non proprio ottimistiche arrivano a valutare addirittura nel 50% la riduzione delle vendite di computer Amiga nelle versioni 600 e 1200. Noi crediamo che la Commodore abbia valutato bene la situazione prima di lanciarsi in questa nuova avventura, speriamo solo che i calcoli fatti dall'ufficio marketing siano esatti...

Se vi dovesse capitare di passare per Tokyo o Hong Kong, non mancate di visitare i negozi di giocattoli, oltre a quelli di videogiochi. In questo periodo stanno spuntando come funghi in un bosco dopo una giornata di pioggia, i pupazzi ed altri giochi dedicati ai protagonisti dei vostri videogames preferiti. I personaggi di *Street Fighter II* la fanno da padrone, con versioni deformate, in plastica, peluche, con dimensioni variabili da pochi cm. a quasi mezzo metro. Ci sono anche modelli enodabili e veri pezzi di artigianato, dipinti a mano. Ma sono comunque disponibili anche pupazzi e modellini riproducenti le fattezze dei protagonisti di *Dragon Ball Z*, *BomberMan*, *Dragon Knight*, *Mega Man* e, naturalmente, *Sonic* e *Mario*.

NEWS ANTEPRIME

Il 5 settembre scorso è morto Thomas F. Quinn. Il nome di questa persona potrà dirvi poco o niente, ma sappiate che senza di lui, molto probabilmente oggi non stareste videogioando con i vostri amatissimi SNES, PC Engine e MegaDrive. Mr. Quinn, infatti è stata la persona che più di tutte ha curato l'aspetto commerciale della diffusione del primo sistema di videogioco da casa che abbia riscosso successo su scala mondiale, il mitico Atari VCS 2600. Infatti, Quinn fece da intermediario tra l'Atari e la catena di distribuzione Sears per la vendita su scala nazionale del sistema, che si diffonderà in maniera incredibile, dando origine alla febbre del videogioco così come la conosciamo oggi.

Novità Neo Geo. A settembre, si è tenuta in Giappone l'annuale fiera nazionale che vede protagonisti i videogiochi in versione coin-op. Tra le molte novità presenti, vi segnaliamo Miracle Adventure, della Data East per il mostro nero della SNK. Il gioco, lo sapete perché ve ne abbiamo parlato nei numeri precedenti, è un platform alla Mario, a prima vista davvero molto promettente, con una realizzazione grafica e sonora di tutto rispetto. C'è solo un piccolo problema: è troppo facile. Ora, in verità, non sappiamo dirvi se la facilità del gioco dipendesse dal settaggio della macchina presente alla fiera o se sia propria del titolo, fatto è che, in passato, sovente la SNK ci ha proposto titoli potenzialmente bellissimi, salvo poi rovinarli con un mal calibrato livello della difficoltà, come è accaduto per esempio con Robo Army, Blues Journey e Thrash Rally. Speriamo in bene!

Avete presente Aladdin della Virgin per Sega MegaDrive? Il gioco è riuscito talmente bene che Ellen Beth Van Buskirk, direttore marketing della Sega prevede che ne saranno vendute oltre un milione di copie. Inoltre, nella fase di commercializzazione della cartuccia, la Sega e la Virgin saranno coadiuvate dalla Disney, che metterà in vendita nei suoi negozi specializzati il videogioco e inserirà nelle confezioni delle videocassette di Aladdin la pubblicità dell'ultima fatica della Virgin Games.

Per gli amanti degli sparatutto: uno dei giochi di questo genere più belli in assoluto, e cioè Raiden, sta per partorire un seguito. Il sequel, inizialmente in sala giochi, successivamente su tutti i sistemi da casa, dovrebbe essere più che massiccio graficamente, con dei fondali e dei mostri di fine livello incredibili. Spiacenti, ma non abbiamo ancora le foto...

Notizia bomba! Ecco quale sarà, probabilmente, il primo titolo dello SNES a occupare ben 32 megabit di memoria: Super Metroid, versione vitaminizzata del vecchio Metroid che riscosse tanto successo sul vecchio (ma mai dimenticato) NES 8 bit. La Nintendo è giunta verso la metà della sua programmazione e conta di riuscire a lanciarlo entro marzo dell'anno prossimo. Il gioco dovrebbe avere un'ampiezza di circa 100 volte superiore al suo predecessore, oltre ad annoverare tra

segue a pag. 21

44! 68! HUT! HUT! HUT!

Come ogni settembre è cominciato negli USA il campionato NFL di football americano. Come ogni ottobre le software houses cominciano a far uscire i loro titoli relativi a questo sport, che vendono in misura copiosa sfruttando anche la spinta del loro campionato professionistico. Nel marasma di nuove cartucce dedicate a uno degli sport nazionali americani, vi sono titoli buoni e titoli meno buoni, veri capolavori e vere ciofeche. Cerchiamo di distinguere la lana dalla seta e il cioccolato dalla... no, questa è meglio di no.

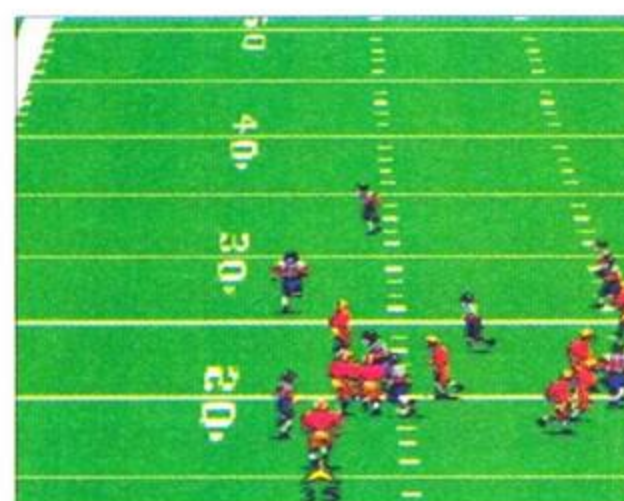
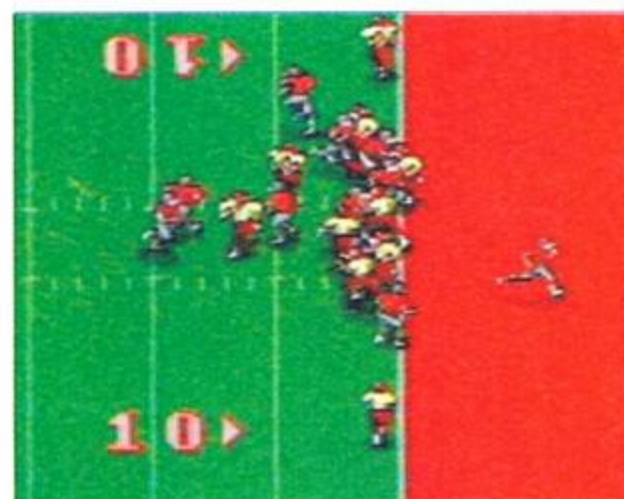
Oltre a John Madden Football '94 (che trovate recensito in questo numero di Gheim Pauà) il panorama che ci si prospetta è davvero molto ampio.

NFL Football '94 Starring Joe Montana, è un titolo Sega da 16 Mbit. Questo gioco fa ricorso al nome di Joe Montana, già famosissimo quarterback dei San Francisco 49ers ora trasferitosi nei Kansas City Chiefs, per vendere qualche copia in più di un titolo già validissimo di per sé. D'obbligo un numero incredibile di opzioni, statistiche, replay istantaneo e omini delle bibite allietteranno le vostre sessioni di gioco. Inoltre sono presenti tutti i nomi dei giocatori del campionato NFL, avendo la Sega stipulato un accordo con la NFLPA, l'associazione dei giocatori di football. E come recita lo stesso Montana nella pubblicità del gioco, c'è più gusto a evitare un avversario quando sai chi è! Mah! È in programma anche una realizzazione per Mega Cd.

Dalla Tecmo arriva Super Bowl Team NFL in doppia versione, MegaDrive e SNES. Sebbene questo titolo sia quello graficamente meno attraente, con gli sprite piccoli e la grafica poco dettagliata e degna di un 16 bit solo in occasione di schermate fisse durante i touchdown e a inizio partita, gli amanti di questo sport non mancheranno di divertirsi. Infatti il gioco in questione incorpora tutti gli aspetti del football e mette a disposizione dei giocatori una serie di opzioni e di giocate impressionante. Splendido per realismo e completezza, anche se non spettacolare.

E ora veniamo ai titoli ancora in predicatorio: Dan Marino Power Play Football, della Park Place per Genesis. Il titolo si presenta con una visione laterale abbastanza inusuale per un titolo di football americano, ma il marchio di fabbrica della Park Place, che ha sviluppato diversi titoli sportivi di successo per l'Electronic Arts, tra cui i primi Madden e NHL Hockey, vuol dire fiducia. Il gioco sarà pubblicato sotto etichetta Virgin.

Infine c'è da citare NFL Quarterback Club, della Acclaim per SNES e, in futuro, per MegaDrive. Park Place strikes again! Sono sempre loro, questa volta con un titolo giocato dal punto di vista del quarterback. Sembra spettacolare e davvero massiccio, ma fino a quando non lo vedremo in azione è meglio non sbilanciarsi.

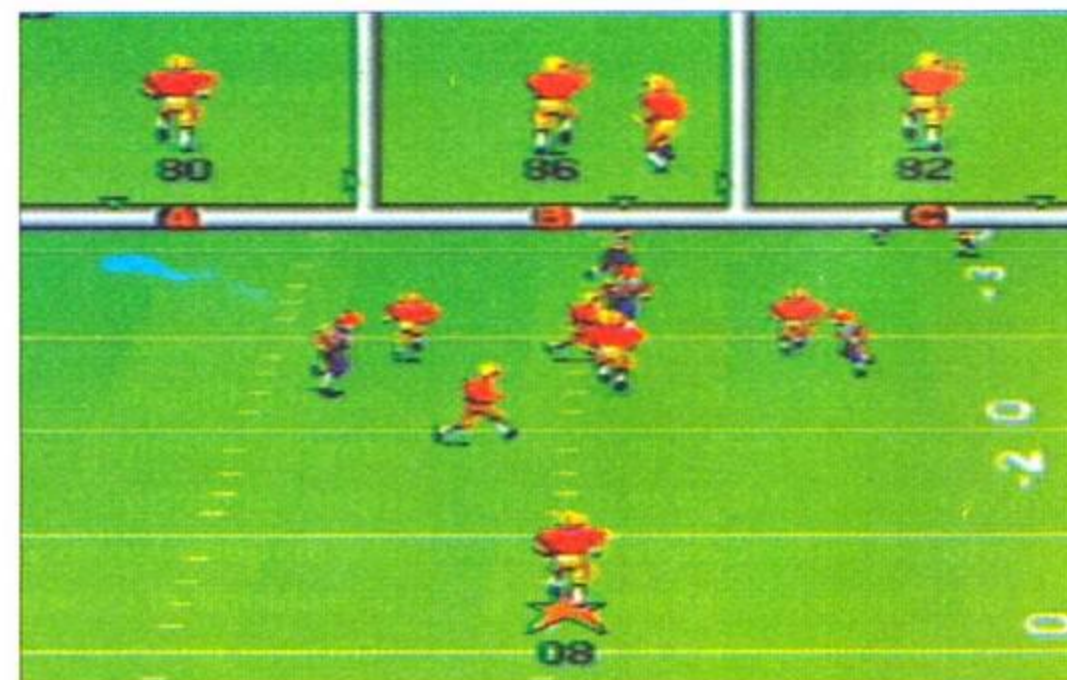


Obitus

	SNES, 8 MBIT
	BPS
	AZIONE/RPG
	1 GIOCATORE
	GENNAIO



Obitus è un titolo decisamente originale che dovrebbe fare la sua comparsa nei negozi verso la fine del mese. È un misto tra un gioco d'azione e un RPG, e alterna schermi dove la visuale è laterale con altre sezioni di gioco con prospettiva in soggettiva. Quest'ultima promette di essere molto intrigante, con effetti di rotazione e zoomate velocissimi e realistici. Orde senza fine di mostri, foreste e dungeon da attraversare con visione in prima persona, rendono questo titolo particolarmente interessante. Se ne volete sapere di più, state sintonizzati su Gippi!





GAME BOY PREZZO PAZZO!



**GRATIS CON
L'ACQUISTO
DI 2 GIOCHI**

GAME BOY - "TOP 25"

1)	POLE POSITION F.1	L. 65.000
2)	ALIENS 3	L. 55.000
3)	INDIANA JONES	L. 65.000
4)	JURASSIC PARK	L. 68.000
5)	SUPER MARIO LAND 2	L. 58.000
6)	MORTAL KOMBAT	L. 59.000
7)	SUPER KICK OFF	L. 39.000
8)	STAR WARS	L. 59.000
9)	MUHAMMED ALI' BOX.	L. 58.000
10)	TURTLES	L. 49.000
11)	Mich. JORDAN BASKET	L. 29.000
12)	SNOOPY'S	L. 39.000
13)	TOP RANK TENNIS	L. 45.000
14)	BIONIC COMMANDO	L. 38.000
15)	BATMAN	L. 39.000
16)	PRINCE OF PERSIA	L. 39.000
17)	CAESAR PAL. CASINO	L. 48.000
18)	NINJA BOY 2	L. 48.000
19)	MARBLE MADNESS	L. 39.000
20)	Q - BERT	L. 29.000
21)	MAC DONALD LAND	L. 39.000
22)	PIPE DREAM	L. 29.000
23)	AVENGIN SPIRIT	L. 29.000
24)	EMPIRE STRIKE BACK	L. 59.000
25)	HUNCH BACK	L. 39.000

GAME GEAR

CONSOLE SEGA GAME GEAR TEL.

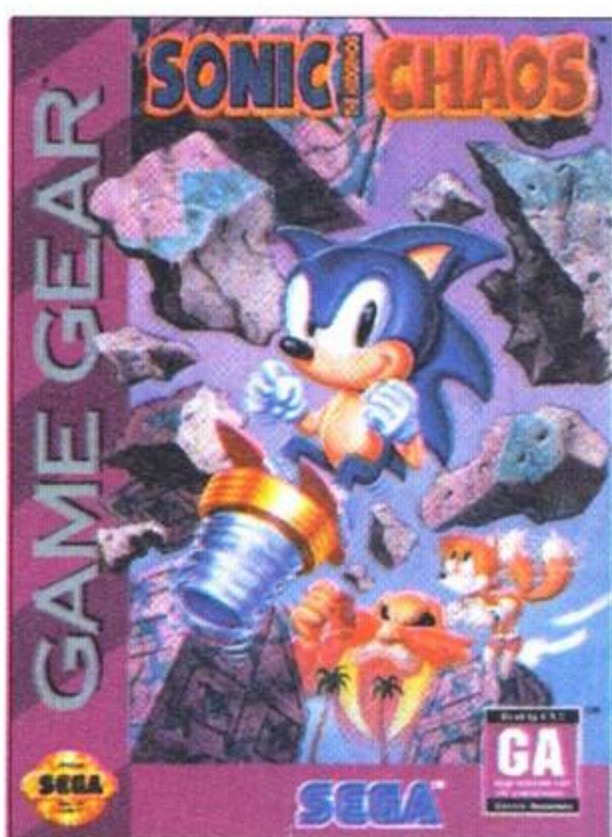
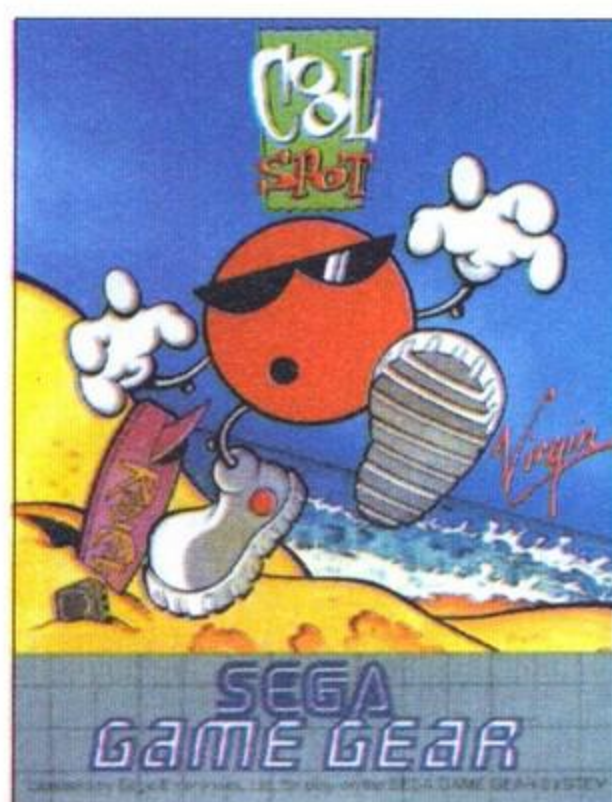
ACCESSORI PER GAME GEAR

Alimentatore AC/DC 220V originale	L. 25.000
Big Windows II (super lente)	L. 29.000
Oltre ad ingrandire lo schermo ne consente l'utilizzo al sole grazie alle pareti laterali che proteggono dalla luce.	
Power Pack battery pack per GG	L. 68.000
Game Gear Action Replay	L. 88.000

TITOLI GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	L. 29.000
ALESTE II	L. 39.000
ALIEN 3	L. 49.000
ARCH RIVAL BASKET	L. 65.000
BATMAN RETURNS	L. 55.000
CHAKAN FIGHTING	L. 58.000
CHESSMASTER - SCACCHI	L. 49.000
CHUCK ROCK II	L. 78.000
COOL SPOT	L. 75.000
CRASH DUMMIES	L. 68.000
DESERT STRIKE	L. 78.000
DOUBLE DRAGON	Telefonare
DRACULA	L. 69.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 75.000
EVANDER HOLYFIELD BOXE	L. 48.000
FANTASTIC DAZZY	Telefonare
GEORGE FOREMAN BOXE	L. 48.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 45.000
HOOK	L. 68.000
INDIANA JONES	L. 48.000
JAMES POND II	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 65.000
LAND OF ILLUSION	L. 69.000
LEADERBOARD GOLF	L. 49.000
LEMMINGS	L. 65.000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L. 48.000
MICKY MOUSE	L. 48.000
MICROMACHINE	L. 68.000
MORTAL KOMBAT	L. 75.000
OUT RUN EUROPA	L. 49.000
PAPER BOY 2	L. 59.000
PGA TOUR GOLF	L. 78.000
PREDATOR TWO	L. 59.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
SHINOBY 2	L. 49.000
SONIC 3	Telefonare
SONIC I	L. 39.000
SONIC II	L. 49.000
SMASH TV	L. 29.000
SPACE HARRIER	L. 38.000
SPACE INVADERS	L. 39.000
SPIDERMAN	L. 48.000
STAR WARS	L. 75.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L. 55.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE II	L. 65.000
STRIDER II	L. 75.000
SUPERMAN	L. 48.000
SUPER MONACO GP II - SENNA	L. 38.000
SUPER SMASH TV	L. 29.000
TALE SPIN	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 75.000
THE OTTIFANTS	L. 68.000

TOM AND JERRY	L. 65.000
ULTIMATE SOCCER	L. 68.000
W.C. SOCCER	L. 59.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 38.000
WINTER OLYMPICS	L. 78.000
WWF WRESTLER MANIA 2	L. 75.000



**DISPONIBILI SENSIBLE SOCCER
E DONALD DUCK PAPERINO!**

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Veturia 68

00181 Roma

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

Vendita all'ingrosso
per negozianti

Vendita al dettaglio
in sede

78.34.82.25/6/7 - 78.68.25 - 78.61.74

TELEFONATECI!

(5 linee a ricerca automatica)

Vendita per corrispondenza e
Distribuzione Capillare in tutta Italia

*Cosa metti
nella tua calza?*

• PREZZO •
• QUALITÀ •
• CONVENIENZA •



IMPORTAZIONE DI
GIOCHI, ACCESSORI,
CONSOLE DELLE
MIGLIORI MARCHE

U.S.A. - JAPAN
EUROPA - HONG KONG

DISPONIBILI ULTIME NOVITÀ HARDWARE/SOFTWARE
PER PC COMPATIBILI E AMIGA.

ASSISTENZA QUALIFICATA - GARANZIA DEI PRODOTTI.
ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA
CONSEGNA IN 72 ORE IN TUTTA ITALIA DELLA MERCE GIACENTE
IN MAGAZZINO - CONSEGNA IN 7 GIORNI SU PRENOTAZIONE
SI RICERCANO AGENTI E DISTRIBUTORI PER ZONE LIBERE



CD 32 NEWS

La Ocean sta attualmente dando gli ultimi tocchi a due giochilli che dovrebbero fare la felicità dei possessori di Amiga CD 32: *T.F.X.* e *Inferno*. Il primo, il cui titolo sta a significare Tactical Fighter Experiment, è un simulatore di volo dalla grafica davvero spettacolare. È composto da oltre 200 (!) missioni, e promette di non far rimpiangere i migliori simulatori che girano sui PC più potenti. *Inferno* è invece uno sparatutto di ambientazione spaziale con visione in soggettiva, e anch'esso può contare su una realizzazione grafica da urlo. Speriamo di potervi presentare entrambi i titoli nel numero di marzo di Gippi, sperando che la Ocean rispetti le date annunciate.

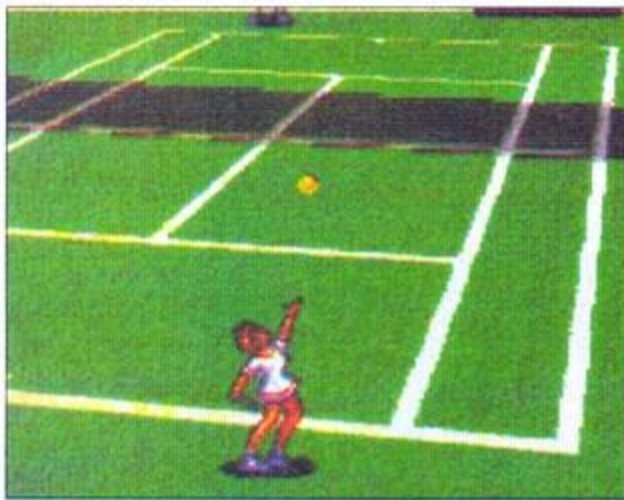


NES NEWS

Il vecchio 8 bit della Nintendo non ne vuole proprio sapere di defungere, e così continuano a uscire titoli di grande richiamo, almeno negli U.S.A. Uno di questi è senz'altro *Star Trek, The Next Generation*, pubblicato dalla Absolute, anche per il vostro Game Boy. Il gioco shakera sapientemente elementi d'azione con sezioni strategiche. È già un successo negli Stati Uniti, e chissà che non approdi anche su questi lidi, prima o poi.

Gli Addams ritornano! *Pugsley's Scavenger Hunt*, già uscito su SNES, è in fase di conversione per il Nintendo. Il gioco sembra molto fedele alla versione originale, se si eccettuano ovvie restrizioni grafiche e sonore, e promette quindi di essere un platform molto giocabile e per nulla facile, anche se forse un po' di originalità in più non avrebbe di certo guastato. Dalla Ocean, disponibile da novembre negli States.

	SNES, 8 MBIT
	TELENET
	SPORITVO
	1 (NON CONFERMATO)
	FEBBRAIO



Ma c'è anche il commento di Bisteccone Galeazzi?

successivo. Su un prossimo numero di Game Power vi forniremo maggiori notizie!

LA PAROLA AGLI ESPERTI

"Quando combattevo, la mia preoccupazione principale relativa al materiale da portare nell'albergo dove avrei alloggiato in vista dell'incontro, era che nella mia stanza fossero stati installati i miei coin-op preferiti, e cioè *Ms. PacMan*, *Berzerk* e *Asteroids*. Il resto dell'equipaggiamento, guantoni, scarpette, paradenti, avrei potuto acquistarlo ovunque, ma dove avrei potuto trovare *Pole Position* se non me lo fossi portato dietro?" Sugar Ray Leonard, ex campione di pugilato a cavallo tra la fine degli anni '70 e il decennio successivo.

"Credo che la Sega stia facendo davvero un ottimo lavoro: ce la sta mettendo tutta per diventare la numero uno del settore videogiochi, e sta ottenendo dei risultati di pubblico e di guadagni realmente buoni. Al contrario la Nintendo è meno dinamica, punta più sul sicuro e crede di poter dettare le regole per tutti, ma alla lunga questa politica la porterà ad avere un vantaggio sui concorrenti minore di quanto non sia attualmente". Joe Morici, responsabile marketing della CAPCOM.

PINK PANTHER GOES...

...to Hollywood. Già, non contenta di avere un figlio come Benigni, la Pantera Rosa si fionda nella capitale americana del cinema.

Oltre al personaggio che tutti voi conoscerete, c'è ben poco da aggiungere, il gioco si riassume in un platform a cui siamo più che abituati. Un punto a suo vantaggio rimane senza dubbio l'animazione della Pantera più rosa del mondo, frutto di una riedizione quasi da cartoon. Presto farà capolino nei negozi, e sarà nostra premura darvi una piena recensione delle avventure del felino. Non sappiamo ancora se le musiche saranno quelle di Henry Mancini, ma se così fosse il gioco ne guadagnerebbe senza dubbio.



DSP Tennis

(titolo non definitivo)

Ecco (probabilmente) il tennis definitivo per SNES! Questo gioco sposa alla perfezione le spettacolari caratteristiche grafiche del mode 7 con la giocabilità necessaria a un titolo sportivo. L'azione, a giudicare da quanto scrivono le riviste nipponiche, è velocissima, quasi frenetica, ma estremamente realistica, e il repertorio di colpi a disposizione dei tennisti è estremamente ampio. Inoltre il gioco vi permette di creare un atleta e di costruirne la carriera, potendolo poi salvare su cartuccia e riprendere in un momento successivo.



le sue file un numero di armi aggiuntive e di bonus davvero enorme. Can't wait!!!

Altro shock, sempre dalla Nintendo! FX Trax, il prossimo titolo per SNES che incorporerà il famoso chip SFX, viene programmato da nientepopodimeno che mr. Miyamoto, il game designer la cui mente ha partorito titolozzi insignificanti come *Super Mario World* e *The Legend of Zelda*. Il gioco, grazie al chip presente nella cartuccia, dovrebbe essere strabiliante, con ben 15.000 (!!!) poligoni in movimento al secondo. La quantità di memoria occupata dovrebbe essere di 24 Mbit, ma c'è chi dice che potrebbe essere addirittura di 32 megal. Che sciocco, quasi mi dimenticavo: è presente un'opzione che permette a due giocatori di sfidarsi in simultanea. Ma cosa volete di più? Un Lucano?

Alcune gole profonde all'interno della Sega ci avvertono che, nonostante ripetuti comunicati ufficiali e ufficiosi che annunciavano l'uscita di *Sonic 3* non prima di aprile 1994, la terza puntata delle avventure del porcospino blu, e del suo nuovo compagno, dovrebbero essere in vendita prima di Natale (ma sarà poi vero?). Il gioco dovrebbe estendersi su ben 16 megabit e, nelle intenzioni dei programmatori, dovrebbe essere "molto più bello e completo" di *Sonic CD*. Ancora una volta, sperare non costa nulla!

Sta circolando con insistenza in tutta Europa la voce che i titoli per il SNES debbano subire, in un futuro più o meno prossimo, un ribasso valutabile in circa 10 mila lire a cartuccia. La ragione di questo calo dei prezzi risiederebbe nell'opportunità concessa dalla Nintendo alle software house di pagare il prezzo di manifattura delle cartucce, che come riportato nel box "Nintendo, il numero 1?" è effettuata esclusivamente dalla grande N, non più in yen ma in dollari americani. Ora, visto che sul mercato valutario internazionale il dollaro vale meno dello yen, ecco che il costo finale dei giochi potrebbe scendere di un bel deca. La causa scatenante la decisione sembra essere stata la minaccia, ventilata dalla Electronic Arts, di sospendere la pubblicazione dei nuovi titoli previsti per il SNES, tra cui sono previsti hit annunciati quali *NHLPA '94* e *FIFA International Soccer*, dato che il profitto ricavato dalla pubblicazione dei titoli, una volta pagata la produzione delle cartucce sarebbe stato insufficiente. Ora speriamo solo che non sia il dollaro a romperci le uova nel paniere, aumentando il proprio valore rispetto allo yen!

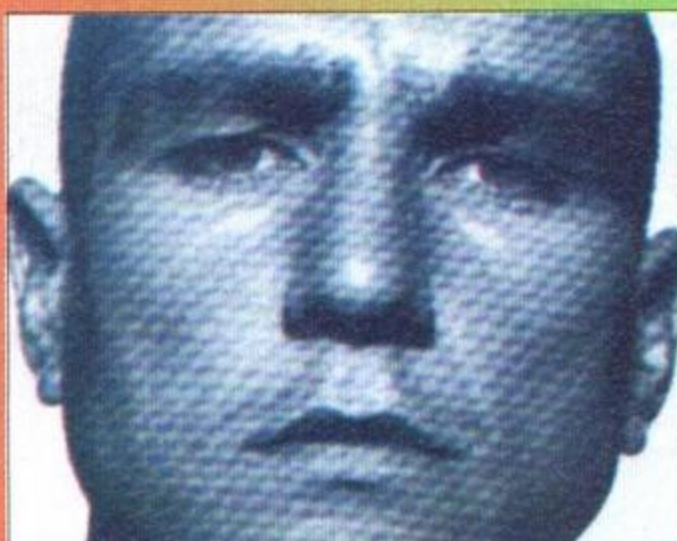
Credevate che gli unici operatori del mondo dei videogames ad essere affetti da velleità censorie e moraliste fossero quei cari ragazzi della Nintendo? Avete toppato, e di brutto. Sapete quale casa ha di recente operato una sorta di auto censura sui propri prodotti? Nientemeno che l'Electronic Arts, che ha deciso di eliminare tutte le scene di violenza gratuite, cioè non strumentali ai fini del gioco, dai suoi giochi più recenti. Provate a giocare alla versione '94 del loro splendido hockey su ghiaccio, e chiedetevi che fine hanno fatto le risse che comparivano nelle pre-

ERRATA CORRIGE

Piccola precisazione a un'affermazione fatta nelle news del numero scorso: Yuzo Koshiro non è il designer di *Act Raiser II*, ma colui che ne ha composto le splendide musiche. Il game creator si chiama Masaya Hashimoto. Tra i due, comunque, il più famoso è senz'altro Yuzo Koshiro, autore tra i più talentuosi, e naturalmente pagato di conseguenza, di colonne sonore di famosi videogiochi. Qualche nome? *Streets of Rage 1 e 2*, *The Super Shinobi*, *Super Adventure Island*.

NEWS ANTEPRIME

cedenti edizioni del gioco. Sembra che sia stato ritoccato anche il nuovo John Madden: ora è più difficile fare uscire un giocatore avversario per infortunio. Continuando su questa strada, il nuovo Street Fighter III non permetterà agli sfidanti di colpirsi, ma solo di insultarsi e di guardarsi in cagnesco...



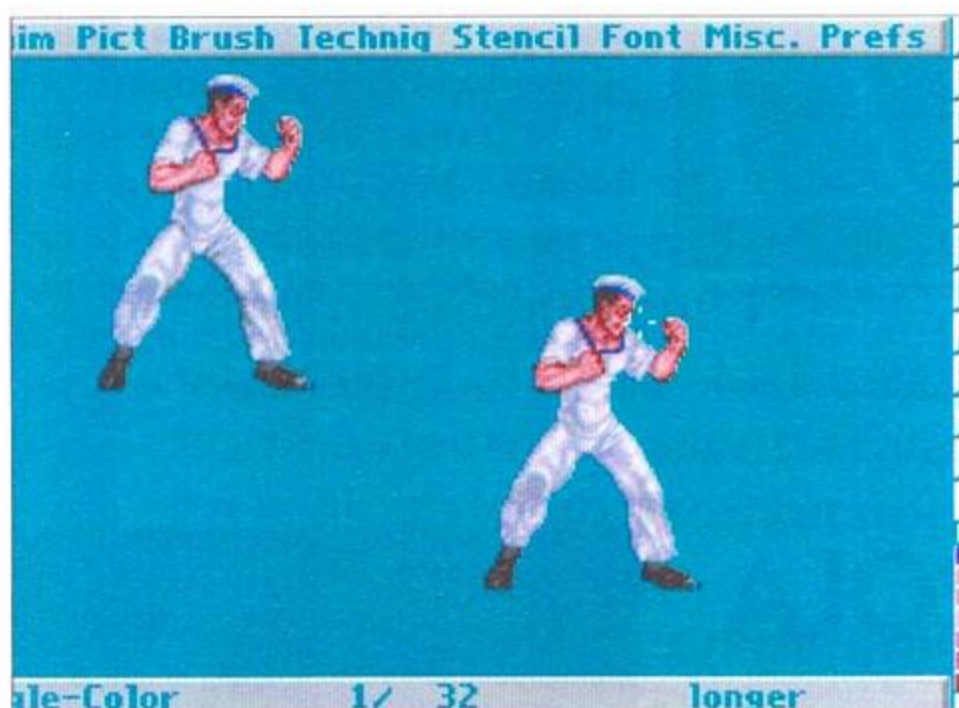
Un sorriso, prego...

A proposito di violenza, censura e pubblicità, il testimonial scelto dalla Acclaim per promuovere le versioni home di Mortal Kombat è Vinny Jones, calciatore, e mai scelta fu più azzeccata. Quelli tra di voi che mangiano pane e pallone sanno già chi è Mr. Jones, ma per gli altri, un paio di righe di commento. Vinny è una specie di Pasquale Bruno, solo molto più cattivo, letale e meno dotato sul piano tecnico. Tra le tante reprimende ricevute dal calciatore inglese, almeno una merita di essere segnalata. Si tratta di una salatissima multa infertagli dalla giustizia sportiva di Sua Maestà Britannica per essere stato protagonista di un corso su videocassetta nel quale si spiegavano circa 50 tecniche per far male ad un avversario senza farsi scoprire dall'arbitro, ad esempio strappandogli la pelle da sotto le ascelle allorché lo si aiuta a rialzarsi (giuro: non sto scherzando!).

La Psygnosis e la Vivid Image hanno raggiunto un accordo per la conversione su MD di Second Samurai, seguito del tanto acclamato First Samurai. Il gioco, nelle intenzioni dei programmatori, dovrebbe presentare un approccio al genere hack'n'slash decisamente differente rispetto al passato, staccandosi dallo schema di gioco dei vari Shinobi e simili. Staremo a vedere!

Problemi legali in vista per la Sega? È stata citata in giudizio dalla Beeshu, una delle maggiori produttrici di accessori per i sistemi della casa produttrice del MegaDrive. Il motivo del procedimento legale risiede nella protesta della Beeshu che, dopo diversi anni di collaborazione con la Sega stessa, stava per lanciare una serie di nuovi accessori per il MD, ma è stata battuta sul tempo dalla partner, che avrebbe agito in maniera scorretta non rispettando accordi scritti e non scritti intercorsi tra le due imprese. La richiesta della Beeshu è di ben 30 milioni di dollari, circa 50 miliardi di lire... Non crediamo che la Sega pagherà questa cifra. Al più, se le cose dovessero volgere al peggio, potrebbe giungere a un accordo con la Beeshu, come di solito avviene in questi casi.

LA FURIA CIECA "DRAGON" LEE



È innegabile che Bruce Lee sia sempre stato oggetto di culto, prima di tutto perché morì prematuramente in circostanze misteriose, in secondo luogo perché si tratta probabilmente del miglior esponente mondiale delle arti marziali.

Bruce Lee morì alla prematura età di 32 anni, e vent'anni dopo la sua scomparsa (avvenuta nel 1973), la sua leggenda ritorna a farsi "vivo" grazie a un film basato sulla sua vita (nel corso delle riprese del quale ha perso la vita suo figlio Brandon Lee). La Virgin ne ha acquistato la licenza dalla MCA, ed è più che mai decisa a dimostrare con questo nuovo prodotto per SNES e Megadrive che i beat'em up non sono affatto morti. Impossibile non notare che la stessa Virgin possiede i diritti delle versioni di *Mortal Kombat* per computer, quindi probabilmente sa come realizzare un buon prodotto.

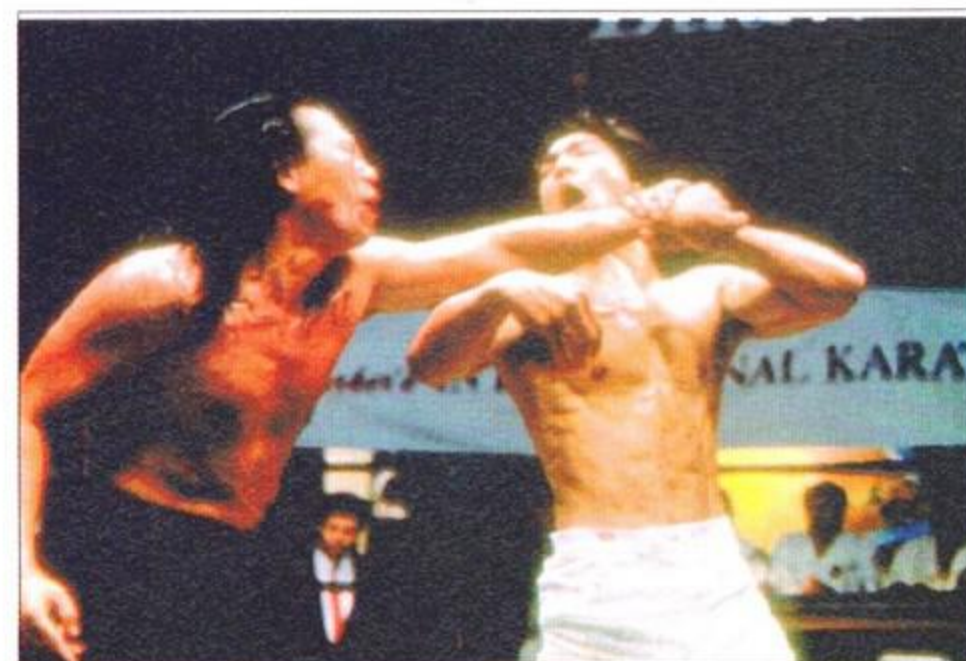
La società ha affidato la realizzazione a Ronald Piekt Weeserik, che ha scritto il codice di alcuni dei migliori giochi per Amiga, tra cui il frenetico *SVIW*, *Silkworm* e il carinissimo platform *Rodland*; e Dave Chapman, che vanta una provata esperienza nel campo delle console.

I due programmatori sono stati inizialmente tenuti all'oscuro dell'andamento delle riprese e questo ha comportato non pochi problemi, come afferma lo stesso Ronald: "Effettivamente eravamo in possesso del copione, ma di fatto è cambiato completamente al momento delle riprese. Siamo riusciti ad avere alcune immagini del set, così siamo riusciti a riprodurre almeno in parte l'ambientazione e il feeling della pellicola." La Virgin non ha fatto richieste particolari sul tipo di prodotto che voleva, quindi i programmatori avevano libera scelta su come e cosa sviluppare, ma ovviamente sarebbe stato sciocco non realizzare un gioco che procedesse parallelamente con il film. L'idea era di produrre un picchiaduro con sprite molto grandi e con un massimo di 3 personaggi in gara. Invece di partire dal disegno



degli sprite, il team ha cominciato a scrivere le routine di movimento e controllo dei personaggi utilizzando un programma particolare per calcolare le mosse e poter aggiungere gli sprite in un secondo momento. Il problema principale era il calcolo delle collisioni: il modo in cui gli sprite interagiscono tra di loro e con l'area di gioco.

Essenzialmente le due versioni sono uguali, ma ogni programmatore lavora sul suo codice in maniera autonoma. Ogni versione può utilizzare le peculiarità intrinseche della macchina, quindi entrambe hanno dei vantaggi l'una rispetto all'altra: Ronald - che si occupa della versione SNES - potrebbe utilizzare il mode 7 per particolari effetti tridimensionali, ma effet-



DI BRUCE



In queste pagine l'editor utilizzato dei grafici per realizzare gli sprite di Bruce Lee e dei dodici avversari che dovrà affrontare durante il gioco. L'immagine oramai mitica del re delle arti marziali sarà un sicuro richiamo per gli amanti del picchiaduro. Almeno questo e quello che sperano alla Virgin.



tivamente non ne vede la necessità. La versione SNES utilizza più colori, ma quella per Megadrive dovrebbe essere leggermente più veloce, anche se con una palette di colori ristretta. *Dragon* si differenzia dagli altri picchiaduro in stile *Street Fighter* e *Mortal Kombat* perché invece del classico combattimento tra due contendenti, prevede uno o due giocatori che affrontano contemporaneamente un avversario. Attualmente lo stile di gioco non si differenzia molto dai classici del genere, con le solite barre di energia che vanno esaurendosi sotto i colpi del nemico, ma alla Virgin assicurano che il gioco finito sarà più originale e innovativo degli altri prodotti in circolazione (intanto, però, questa frase non lo è per niente, NdR). Un'innovazione già certa è che quando si sconfigge uno dei 12 oppositori, le loro mosse speciali verranno apprese da Bruce Lee, quindi con il procedere del gioco e con l'aumentare della difficoltà, il giocatore potrà contare su di un vasto repertorio in continua crescita e quindi a una sfida sempre equa.

Tutti i picchiaduro in circolazione sono irreali, con power-up e mosse fisicamente impossibili. In *Dragon* le mosse saranno tutte reali, e alcune riprendono i micidiali colpi di Bruce Lee.

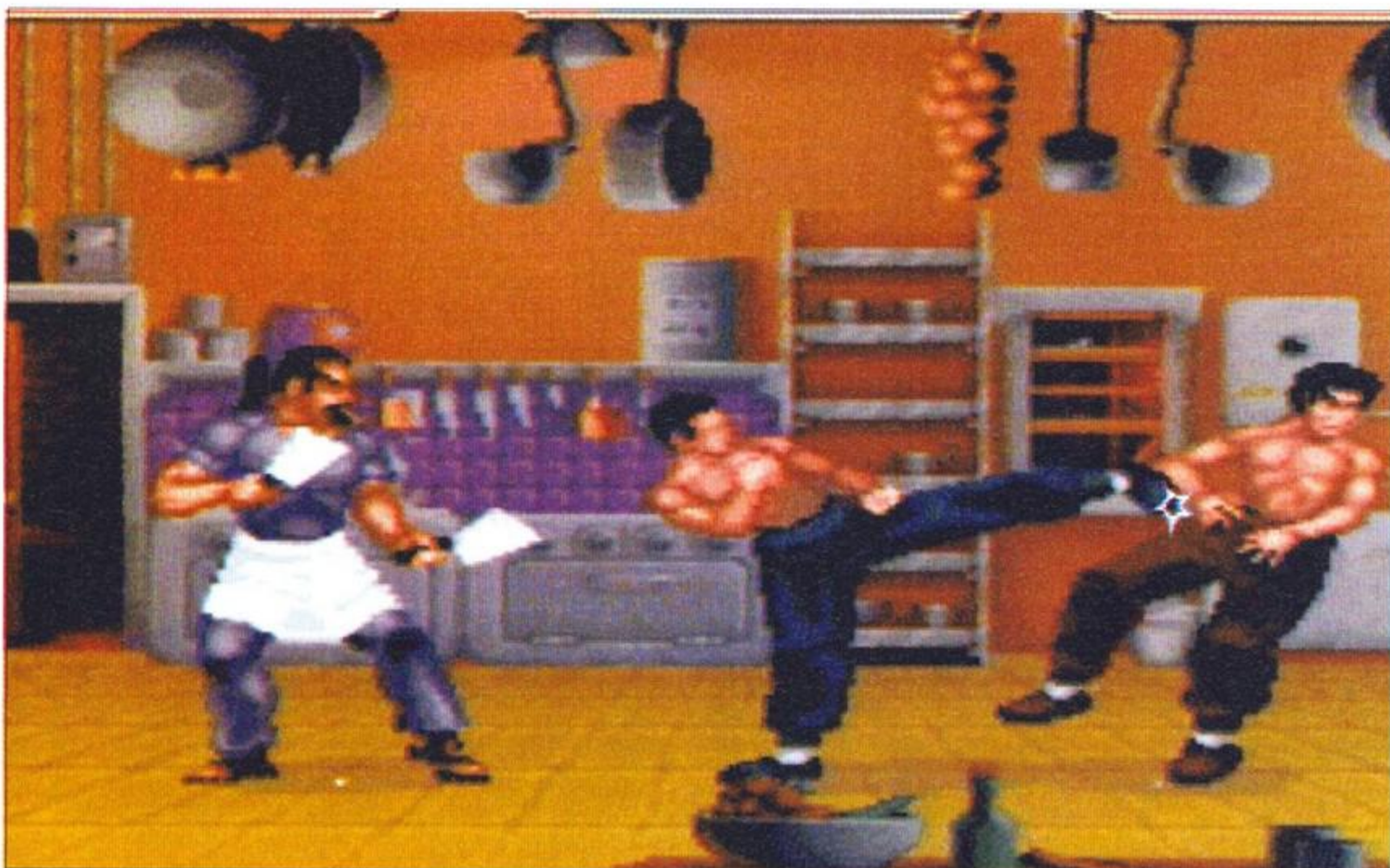
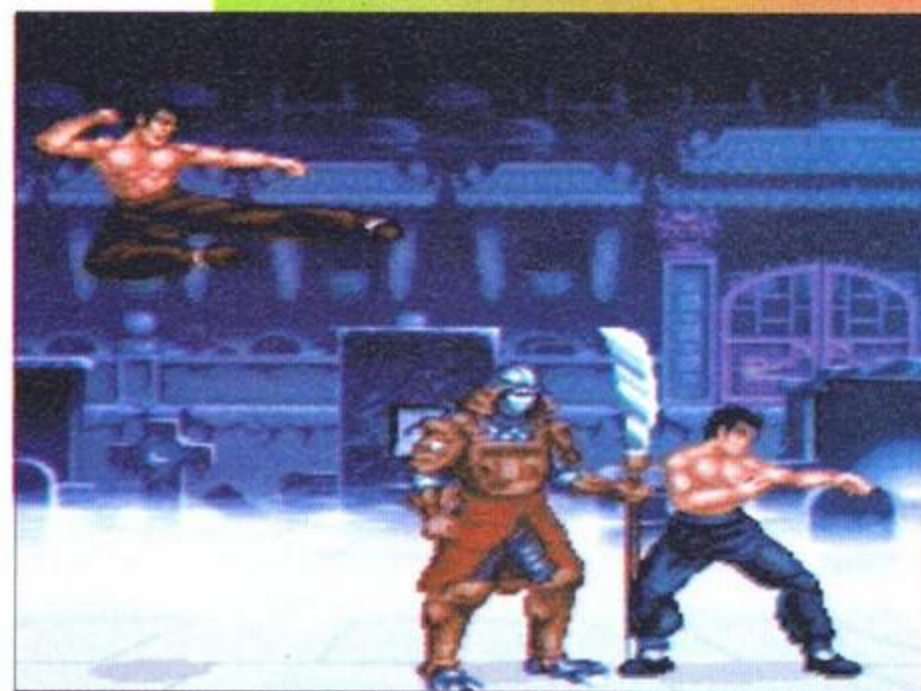
Nel gioco non ci saranno strani mostri, scariche elettriche e palle di fuoco, a tutto vantaggio del realismo. A detta della Virgin, le animazioni saranno più fluide di qualsiasi gioco abbiate mai visto e i più di cento frame per ogni avversario dovrebbero garantirlo. Come potete immaginare, il gioco è un vero colosso di dati che verranno compressi in 16 mega per la versione Megadrive. I programmatori hanno intenzione di aggiungere l'interazione con gli scenari; attual-

mente non è stato possibile inserirlo nel gioco, ma Dave conta di poterlo fare: "Se riusciremo a introdurre questa caratteristica, il giocatore potrà colpire i muri, distruggere gli idranti, e così via."

Tutti i nemici che vedrete nel corso del gioco sono tratti direttamente dal film, e visto che i personaggi originali non erano abbastanza, il team ha attinto da vecchi film di Bruce Lee. Gli scontri avverranno in 10 ambientazioni diverse, inoltre entrambi i giocatori si potranno allenare con il maestro di Bruce Lee, Yip Man, così potranno fare pratica con le 36 mosse disponibili. Ci sono anche delle mosse segrete che dovrete scoprire. Rimane ancora da decidere se utilizzare tutti i pulsanti del joypad del SNES, perché Ronald non vuole realizzare un metodo di controllo troppo difficile, anche perché le mosse a disposizione sono proprio tante e probabilmente la maggior parte di queste saranno attuabili tramite una combinazione di tasti.

A Ronald e Dave rimane un sacco di lavoro da fare, speriamo solo che il prodotto finito rispecchi le loro intenzioni iniziali, mentre a voi non rimane altro che attendere la recensione del gioco in un prossimo numero di Gheim Pauà.

Derek dela Fuente



NEWS ANTEPRIME

Notizia fresca, fresca: la Adeline, che non è il nome di una cugina di zia Marisa, ma un nuovo team di sviluppo che annovera alcuni dei genialoidi della Delphine Software, sta lavorando al seguito di uno dei più bei arcade/adventure di ogni tempo: *Flashback 2* (titolo provvisorio). Del gioco al momento non sappiamo dirvi nulla, se non che dovrebbe uscire entro giugno.

Entro febbraio 1994 a Colindale, presso Londra, dovrebbe aprire il secondo parco attrazioni della Sega in Gran Bretagna, dopo quello di Bournemouth. La superficie del nuovo Amusement Arcade è decisamente più ridotta rispetto al primo, si parla di circa 3000 metri quadrati contro i quasi 10000 del precedente, ma il concetto di base resta inalterato: giochi, giochi e ancora giochi! E che giochi! Cabinati di *R-360*, *Rad Mobile*, *Out Runners*, *Virtua Racing* in singolo e linkati insieme per incredibili sfide tra amici... Slurp! A quando un centro simile in Italia? Ci accontenteremmo anche di 100 metri quadrati...

La WolfTeam non esiste più! La casa di software autrice di titoli quali *Road Avenger*, *Cobra Command* ed *Earnest Evans* si è sciolta, e i programmatori che lavoravano in essa sono approdati in altri team di sviluppo, quali Gau, che ha di recente pubblicato il bellissimo *X-Ranza*; *Zamus*, che ha sviluppato *Macross* sul SuperFamicom; e Sega. Le ragioni dello scioglimento della WT sono al momento ignote, ma un simpatico uccellino ci suggerisce che i motivi sarebbero ricollegabili al vil denaro.

A tutti i possessori di Gameboy interessati al genere RPG farà piacere sapere che è uscita la terza puntata della saga di *Final Fantasy Legend*, dalla Square. Come molti di voi sapranno, la serie di *Final Fantasy* riscuote un grandissimo successo in Giappone, grazie a mappe vastissime e al notevolissimo numero di personaggi con i quali parlare, combattere, allearsi, ballare e mangiarsi una pizza al mandarino. Presto sul vostro Game Boy preferito.

AIUTO! I TERRESTRI!

Toe Jam & Earl

Toe Jam & Earl hanno fatto un errore madornale, di ritorno dal pianeta terra non si sono resi conto che una miriade

	MEGADRIVE
	SEGA
	PIATTAFORME
	1/2 GIOCATORI
	IMMINENTE

di turisti, stanchi dei soliti luoghi di villeggiatura che il nostro pianeta offre, hanno deciso di farsi dare un passaggio (a scrocco) dalla loro astronave verso un altro mondo, quello di Toe Jam & Earl appunto.

La notizia viene trasmessa dai telegiornali locali con l'enfasi di una catastrofe. "Frotte di strani esseri armati di oggetti che sparano luce stanno colpendo la nostra popolazione, si consiglia di non uscire di casa e di evitare ogni contatto con la razza aliena." Potete ben immaginare il terrore che percorre gli ignari abitanti del malcapitato pianeta. Tutti a cercar rifugio da quelle terribili armi che gli alieni chiamano macchine fotografiche, intere città che devono affrontare pericoli che mai prima d'ora hanno pensato potessero esistere: l'immondizia dei dopo picnic. "Edizione speciale! Un nuovo aggiornamento sull'immane sciagura che ci ha colpito. I responsabili dell'orrenda invasione hanno un nome: Toe Jam & Earl!" Sentendosi colpevoli fino al midollo, Toe ed Earl decidono che devono essere loro a liberare il loro pianeta dai terrestri, sconfiggerli impacchettarli e rispeditarli da dove sono venuti. Il gioco è un tipico esempio di titolo a piattaforme, in cui i nostri due casuali eroi dovranno muoversi, da soli o in coppia per rintracciare i terrestri che stanno infestando il loro piccolo mondo.



Molti di voi conosceranno già Toe Jam & Earl, vuoi per averli incontrati nel loro gioco precedente, vuoi perché li avete visti su queste pagine non molto tempo fa. Ora ritornano, con il compito di liberare un pianeta dai peggiori parassiti che esistano: gli abitanti della terra...



Le immagini surreali ci accompagnano per tutto il gioco.



È possibile, nell'opzione a un giocatore, scegliere se giocare con Earl oppure con Toe Jam, mentre giocando in due potrete, e dovrete, scegliere entrambi i nostri spazzini spaziali.

Il gioco si dipana in numerosi livelli, nel corso dei quali i personaggi subiscono delle variazioni grafiche realmente carine. Si trasformano in tratti disegnati, svaniscono e ricompaiono in forme stravaganti. Sono sicuro che tutti coloro che hanno giocato al primo episodio di questo stralunato giochillo, non vedono l'ora di mettere le mani sul suo sequel anche, e soprattutto, perché si differenzia di gran lunga dal suo predecessore, non tanto per quel che riguarda la meccanica del gioco, quanto per i paesaggi surreali in cui il giocatore dovrà muoversi per salvare il pianeta di Toe Jam & Earl dall'invasione dei parassiti terrestri.

Random



NINTENDO GIG REGALA

LA PRIMA COLLEZIONE DI "SUPER MARIO WATCH®"

Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo... e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!



PER AVERE UN
SUPER MARIO WATCH
BASTANO 3 CASSETTE

Nintendo®

MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO



LEGGI QUI
DIETRO IL
REGOLAMENTO

SUPER MARIO WATCH®



REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

- 1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/1/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'è il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
- 2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/1/94 non verranno ritenuti validi).
- 3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
- 4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisce il tutto in busta chiusa e affrancata a:

SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle console (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).

Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Gennaio 1994! E niente scherzi, **ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!**



nome _____ cognome _____

via _____ n° _____ città _____

provincia _____ cap _____ tel. _____

Tipo di console posseduta: _____ data di nascita _____

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

Altre marche
☐ _____ Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

Possiedi un personal computer? ☐ Si ☐ No Modello _____

Scegli il modello che preferisci:



Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31-1-94

ARMANDO TESTA SPA

COD. 555

Game Power a Bologna!

MOTOR SHOW '93

Anche quest'anno, dal 4 al 12 di dicembre, il quartiere fieristico del capoluogo Emiliano ha ospitato l'ormai tradizionale appuntamento con il Salone Internazionale dell'Auto e della Moto (Motor Show per gli amici). Ciò che ha particolarmente distinto questa 18esima edizione dalle precedenti è stata l'autentica invasione di videogiochi assunti al ruolo di veri e propri ospiti d'onore negli stand più impensati. Perciò, fiutato il servizio, la redazione di Gheim Pauà ha prontamente provveduto a inviare nella capitale italiana della buona tavola due dei suoi più valenti (!?) collaboratori: Vordak e Log.

I due, avvalendosi della guida di un'affascinante e simpatica lettrice "indigena" di GP (Cristina Zonari, cui vanno i nostri ringraziamenti per la cortesia e la disponibilità dimostrate), sono riusciti, tra una piadina e l'altra, a raccogliere qualche novità interessante da poter offrire all'incuriosita attenzione dei lettori. Dunque, tanto per cominciare c'è da dire che, oltre ai vari stand delle principali case automobilistiche, erano presenti al Motor Show anche gli stand dei due più grandi importatori ufficiali di videogiochi per l'Italia: ci riferiamo naturalmente alla Linea GIG, distributore dei prodotti Nintendo, e alla Giochi Preziosi, importatore autorizzato del marchio Sega. Prevedibilmente, le novità presentate non erano numerosissime poiché la maggior parte dei titoli lanciati ufficialmente in quest'occasione erano già in distribuzione attraverso i canali d'importazione parallela. Nondimeno ci preme segnalare qualche gustosa primizia: i possessori del NES saranno lieti di sapere che uno dei più riusciti e accattivanti cloni di *Super Off Road* è finalmente disponibile in versione 8-bit. Alludiamo naturalmente a *Danny Sullivan's Indy Heat*, la conversione, targata Tradewest, di un omonimo titolo apparso originariamente per computer Amiga. Il gioco ripropone la simulazione di un intero campionato di Formula Indy, sport per il quale gli americani vanno pazzi, attraverso ben 9 circuiti ispirati agli autentici tracciati del campionato reale (Indianapolis, Daytona, ecc.). Fino a quattro giocatori possono cimentarsi contemporaneamente alla guida di uno dei bolidi superelaborati che vengono impiegati in quelle gare (a patto, naturalmente, di possedere l'adattatore per quattro giocatori). Non mancano poi fermate ai box e premi in denaro con cui elaborare ulteriormente la propria vettura. Niente di eclatante in casa Sega: oltre alle versioni per Game Gear di *Out Run Europe*, e per Mater

System di *Super Off Road*, titoli questi che non hanno bisogno di alcun commento. Si segnala un interessante gioco per Mega CD la cui distribuzione nei negozi italiani è imminente: *Road Avenger*. È un titolo a cartoni animati in Full Motion Video sullo stile di *Dragon's Lair* e *Time Gal* nel quale il giocatore prende il ruolo di un ex-agente FBI cui un gruppo di terroristi ha ucciso la fidan-

z a t a :
Accecato dall'ira, il poliziotto balza ai comandi della propria Ferrari F40 e, incurante dei pericoli cui va incontro, si getta all'inseguimento dei malviventi nel disperato tentativo di riuscire a placare la propria sete di vendetta. Al di là delle classiche critiche che si possono muovere alla giocabilità di questo genere di titoli, *Road Avenger* sembra un gioco davvero ben realizzato e merita almeno di essere visto, se non altro per la spettacolarità delle scene e per la bellezza delle immagini. Non perdetevi i prossimi numeri di GP per saperne di più.
La Giochi Preziosi ha colto l'occasione per il lancio ufficiale del *Barcode Battler*, quell'aggeggillo a cristalli liquidi in grado di leggere i codici a barre di cui vi abbiamo parlato nel numero di settembre. Data la particolarità del prodotto, la sua distribuzio-

Alcune immagini significative della "Kermesse" bolognese: con due inviati così non si poteva fare di più

ne si preannuncia come un'operazione quanto meno commercialmente azzardata. Staremo a vedere. Sebbene non presente in maniera ufficiale, anche la Comodore ha dato il suo contributo alla kermesse bolognese, il Music Palace, cioè lo stand di Rete 105, era infatti letteralmente affollato di console Amiga CD 32, sui cui schermi faceva bella mostra di sé lo stupendo *Microcosm* della Psygnosis (a quando la distribuzione ufficiale?). Altri videogame si potevano trovare nello stand CARIPLO (il buon vecchio *Grand Prix* della Jaleco), e in quello della rivista "la Mia Moto", nel quale due modelli linkati di *GP Rider* hanno fatto da teatro all'epica sfida tra Log e Vordak.

Un altro aspetto particolarmente enfatizzato al Motor Show '93 era il tema della realtà virtuale. Paradossalmente, ne faceva da naturale paladino il padiglione della Nutella (?). In esso difatti due modelli di *Offshore*, il simulatore di guida di un motoscafo da competizione, offrivano a chi aveva la pazienza di aspettare il proprio turno, la possibilità di provare l'ebbrezza della velocità virtuale in una sfida diretta contro un rivale. Inoltre, un casco e un guanto *Virtuality* consentivano ai visitatori di esplorare e interagire con un piccolo ambiente virtuale (in cui Log è riuscito a perdersi).

Altre macchine si trovavano rispettivamente nei padiglioni della Yokohama (simulatore di una Lancia Delta Integrale), e in quelli dell'Alfa Romeo (simulatore di un'Alfa 155 V6TI). Nonostante la spettacolarità di queste macchine, ciò che in realtà è emerso, è stato l'enorme costo che un qualunque prodotto di realtà virtuale di qualità comporta e, conseguentemente, il fatto che ci vorrà ancora un bel po' di tempo prima che questa forma di divertimento elettronico possa diffondersi come si deve tra le sale giochi italiane o, peggio ancora, in versioni casalinghe. A ogni modo, come suol dirsi, chi vivrà vedrà... Bene, e anche per quest'anno è tutto, arriverci dunque al Motor Show '94 e, nella speranza che anche la prossima edizione del Salone dell'Auto si riveli ricca di videogiochi e di divertimento come questa ricordate: Game Power, di tutto, di più!

Facciamo un giro sul...

JAGUAR

E' arrivata, finalmente! Dopo aver temuto che, per l'ennesima volta, l'Atari posticipasse l'uscita della sua belva, l'arrivo del corriere in redazione ha fugato ogni dubbio e ha illuminato lo spirito di tutti, e soprattutto il mio, incaricato di provare la macchina e di riferirvi le mie impressioni. Ehi, cosa credete, è un lavoro, non sto mica divertendomi!

Visto e considerato che le caratteristiche tecniche le conoscete ormai a memoria, per averle lette per mesi sulla vostra rivista preferita, in questo pezzo trovate pochi numeri e molte più parole e impressioni sulla macchina in azione.

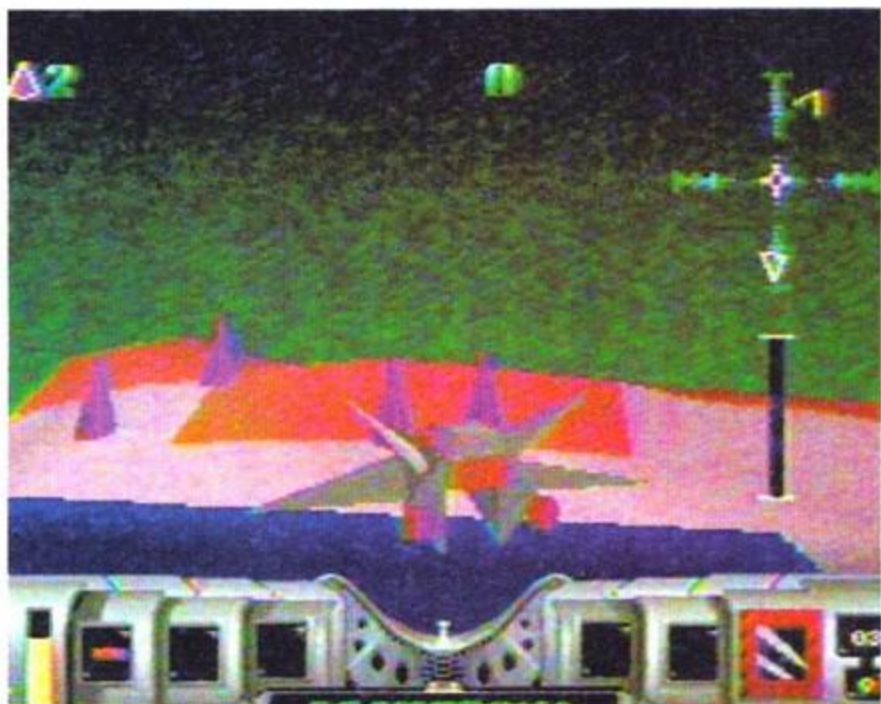
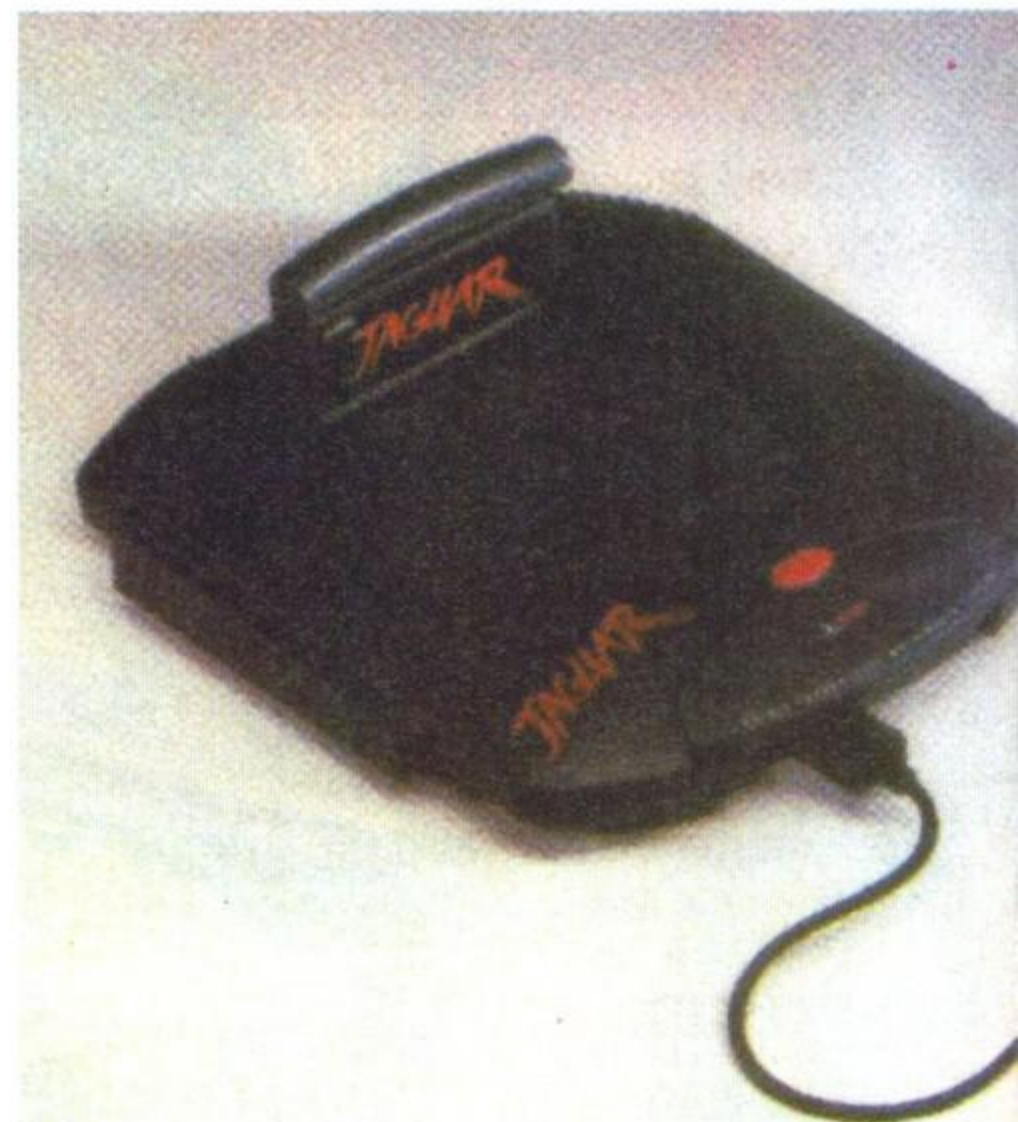
Appena aperta la bella confezione, nera e compatta, vi attende una serie di sorprese: in primis la forma del joypad, decisamente più grande di quelli del SNES e del Mega-Drive. Il comando è costituito da due parti ben distinte fuse in un corpo unico: sopra, la croce direzionale con i tre tasti di azione, il tasto di pausa e quello di selezione opzionali e, al di sotto, un tastierino a dodici pulsanti con delle aperture per inserire una mascherina in mylar (simile a quelle usate con i comandi dell'Intellivision, le ricordate?) con sopra riportate le funzioni di ciascun tasto per il gioco in questione.

La seconda cosa che colpisce del Jaguar è la sua forma semplice e il suo design essenziale, molto pulito e quasi scarno. Guardandola bene, si capisce come l'Atari stia cercando di risparmiare per mantenere il prezzo entro i 250 dollari annunciati. L'aspetto

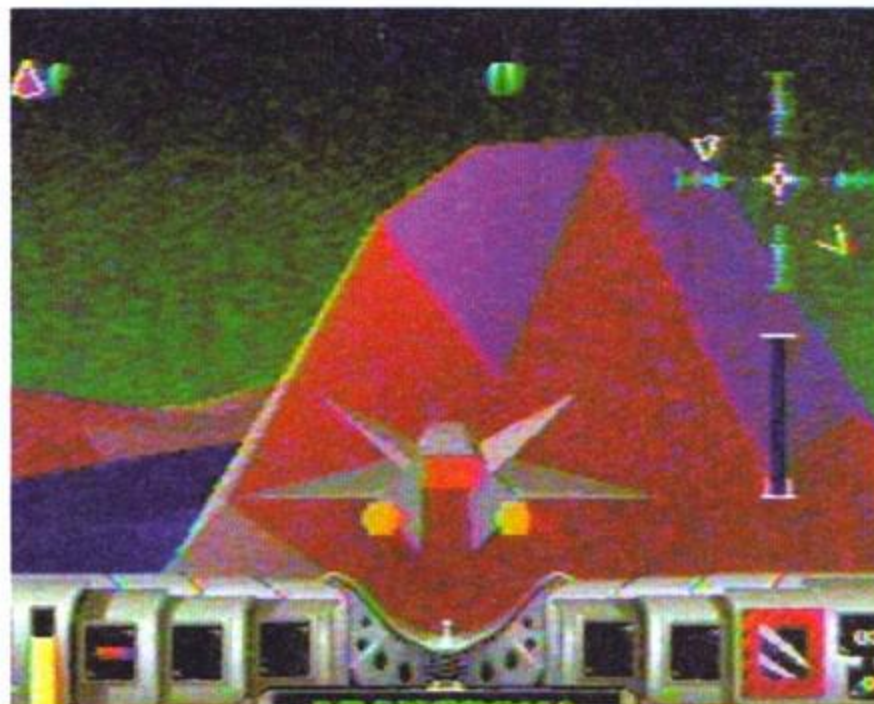
è decisamente spartano: l'unico pulsante presente è quello dell'accensione, manca uno sportellino per proteggere da polvere, o da liquidi, o da Dio sa cos'altro, gli ingressi posti sul retro dell'unità: uno per inserire le prese video e l'altro, che riporta la sigla DSP, probabilmente destinato a ospitare moduli di espansione o periferiche aggiuntive. Manca anche uno sportellino che protegga il vano dove si inseriscono le cartucce e non c'è traccia di un blocco meccanico che impedisca l'estrazione della cartuccia con la console accesa.

Ma questi sono dettagli, e l'emozione di poter tornare a videogioicare con un sistema da casa dell'Atari (chi di voi ha vissuto l'era del VCS mi capirà...) prende il sopravvento e fa perdonare volentieri certe piccole manchevolezze.

Le cartucce sono di dimensioni leggermente maggiori rispetto a quelle del MegaDrive, con un fregio circolare sul bordo superiore. Il gioco offerto in omaggio con la console è *Cybermorph*, un titolo spaziale con la più bella grafica poligonale mai vista su un sistema home. Non c'è che dire, *Cybermorph* è bello, con paesaggi, splendidamen-



La navicella possiede la facoltà di modificare il suo assetto a seconda delle necessità del pilota.



Il T-Griffon in azione. L'animazione è fluida e scorrevole, anche se i fondali peccano un po' di accuratezza.

ALL'ARMII! ALL'ARMII!

Le armi di cui dispone il T-Griffon sono diverse e tutte molto distruttive.

SINGLE SHOT: colpo singolo. È illimitato

RAPID FIRE: come sopra, ma molto più rapido

TWIN SHOT: colpo doppio, limitato

THREE-WAY SHOT: tre al prezzo di uno, come al supermercato

CRUISE BOMB: no, non c'entra il buon Tom (spiacevole ragazze), ma è solo una bomba che vola rasente al suolo

INCINERATORS: sorta di potente lanciafiamme. Qualcuno ha da accendere?

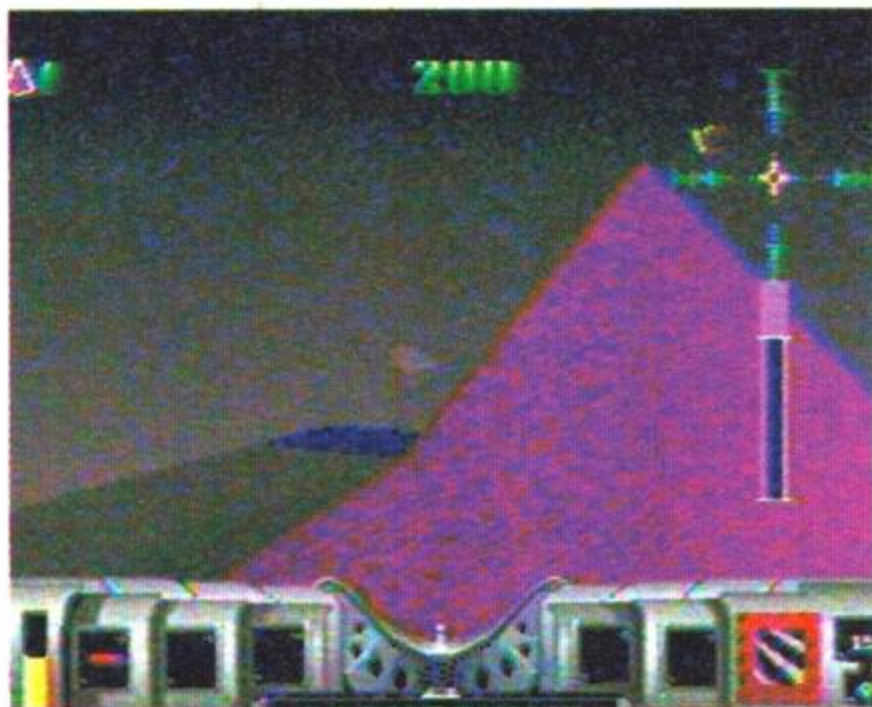
MINES: mine da sganciare in prossimità di veicoli terrestri o di edifici

Esistono poi 3 armi speciali.

THUNDERQUAKERS: smart-bomb che annienta tutti i nemici presenti sullo schermo

NITROS: fa accelerare il T-Griffon e lo rende temporaneamente invulnerabile

DETONATORS: abbatte tutti gli edifici presenti su schermo



L'immagine di un pianeta di *Cybermorph*. Anche se le superfici si somigliano le caratteristiche sono diverse.



Il T-Griffon fa fuoco e stende due nemici. Come potete vedere le rotazioni che la navicella è in grado di fare sono notevoli, e questo senza rallentare la velocità su schermo. C'è da credere che i futuri giochi per Jaguar saranno davvero fantastici.



Una catena montuosa si profila all'orizzonte. Oltre ai nemici è necessario stare attenti ai pericoli imprevisti.

NON HO ABBASTANZA DITA PER TUTTI I PULSANTI...

I giocatori della prossima generazione subiranno una mutazione genetica, dettata dalla necessità di avere più dita per poter usare tutti i 17(!) pulsanti di comando del Jaguar.

A: Accelera

B: Spara con arma principale

C: Frena, indietreggia

OPTION: seleziona arma principale

PAUSE: non siamo riusciti a scoprire la funzione di questo tasto

1, 2, 3: Spara con una delle tre super-armi

4: Fa comparire o scomparire il mirino

5: Visuale anteriore (alla Afterburner)

6: Visuale dall'abitacolo del T-Griffon

7: Visuale laterale sinistra

8: Visuale posteriore

9: Visuale laterale destra

0: Inserisce e disinserisce la colonna sonora

*** + #:** se premuti contemporaneamente, resettano il gioco



te disegnati che scorrono intorno velocemente. Lo scopo del gioco è trarre in salvo i pod abbandonati su una sessantina di corpi celesti e che contengono le armi e gli scienziati necessari all'esercito ribelle, al quale voi appartenete, per combattere la dittatura dell'impero di Pernitia.

Il sonoro è ben fatto, con musiche d'atmosfera, ma può essere escluso per impedire che il giocatore venga distratto e si concentri invece sugli effetti sonori che annunciano l'arrivo di astronavi nemiche o pod che dovete recuperare.

A prima vista, si resta affascinati, ma non abbagliati, dalla grafica, che è superiore a quella di un sedici bit, ma non tanto quanto ci si potrebbe aspettare. Gli scenari sono colorati e gli oggetti su schermo si muovono rapidamente e con un uso convincente del 3D. Particolarmente belli gli effetti grafici offerti dal programma allorché la vostra astronave, il Trans Griffon, muta di forma. Tuttavia, qualche incontentabile potrebbe dire: "E questo è un 64 bit? Tutto qui?". Sarebbe uno sbaglio bocciare il Jaguar solo perché non si è apprezzato *Cybermorph*, perlomeno per un paio di buoni motivi. Il

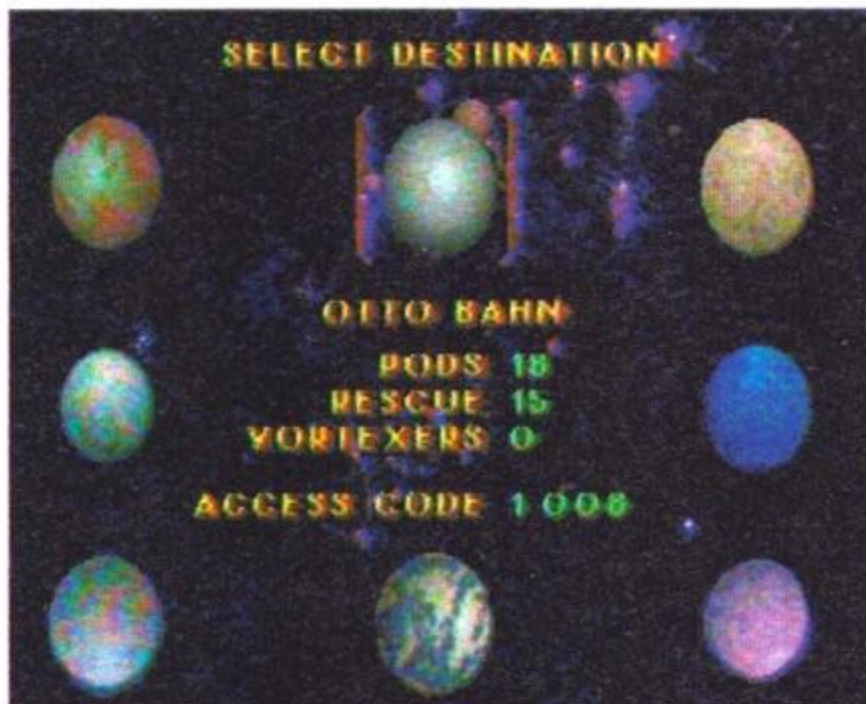
fatto che questo gioco sia il primo a essere sviluppato per questo nuovo, fantastico sistema, e quindi gli sviluppatori di software non hanno alcuna esperienza con la neonata macchina; e che il gioco si presenta come uno sparatutto alla *Star Fox* solo a una prima, affrettata analisi. Bisogna fare molto di più che non sparare e schivare i colpi avversari.

Innanzitutto il gioco è vastissimo, con ben nove pianeti da conquistare, ciascuno con la sua serie di satelliti da esplorare, uno per volta. Inoltre il fatto che il T-Griffon possa trasformarsi in più astronavi, ognuna con caratteristiche diverse (ad esempio variare la geometria delle ali allorché si ha bisogno di una velocità ascensionale maggiore per superare una catena montuosa che ci sbarrava la strada) aggiunge un elemento di novità al gioco, e ne incrementa la longevità.

In conclusione, il primo impatto con il Jaguar è stato più che soddisfacente. La macchina ha indubbiamente grosse potenzialità, e *Cybermorph* ne sfrutta solo una minima parte, lasciando sperare in cose davvero ottime per il futuro.

In America le circa 50.000 unità originariamente prodotte della console sono andate rapidamente esaurite a New York e a San Francisco, città come target scelte per il lancio del Jaguar. Personalmente, credo molto nell'Atari, e non ritengo che il felino avrà gli stessi problemi di scarsità di software di cui soffrì il Lynx. L'Atari ha una macchina con caratteristiche davvero positive, tutto sta a produrre buoni titoli, cosa questa che vale per tutte le macchine.

E considerato che ci sono già 50.000 giocatori affamati, le software house potrebbero cominciare a darsi da fare, no?



La selezione dei pianeti sui quali svolgere la vostra ricerca. Contando anche i satelliti è un bel viaggio...

Paddy

AlKross - O. Redding

Insieme a James "Godfather" Brown è la vera anima della musica nera. Il numero uno della scuderia Stax. Una voce di velluto.

Dupont - L. Defunès

Uno dei comici più famosi di Francia per il più ridicolo redattore francese. Se non altro hanno la stessa mania alle scalmate esagerate.

Red Fury - M. Monroe

Le somiglianze ci sono, eccome. Stesso sesso, stesso numero di ossa, entrambi appartenenti alla razza umana, precisi!

Heidi - S. Leone

Affascinata dai western spaghetti del grande maestro (e dagli spaghetti in generale) Heidi manda il suo estremo omaggio a questo genio del cinema italiano.

Random - Totò

L'unico artista italiano poliglotta: teneva certi poliglotti alti così! E che facciamo il processo all'intenzione? Ma mi faccia il piacere!

Trust - J. Lennon

Immaginiamo un mondo senza odio, senza dolore e senza fame. Non è difficile, immaginarlo.

Apecar - A. Daolio

(ex cantante dei Nomadi) Il nostro Apecar sente ancora la sua voce nel vento della periferia mentre gira per i sobborghi con il suo fascio di vino. Resta sulla strada.

Scarlet - B. Lee

Uno dei più grandi campioni delle arti marziali è prematuramente estinto come il crine del nostro recensore.

Neon - R. Valentino

Tutti penseranno che lo ha scelto perché Valentino ha avuto un grande successo con le donne. Invece no! Lo ha fatto perché la sua fidanzata si chiama Rodolfo.

Madoc - F. Mercury

Un mito che non tramenterà mai e sul quale aggiungere altre parole sarebbe del tutto superfluo.

Vordak - O. Hardy

Se il caro vecchio Olio l'avesse conosciuto sicuramente avrebbe fatto coppia con lui.

Log - S. Laurel

Se il caro vecchio Stanlio l'avesse conosciuto sicuramente avrebbe fatto coppia con lui. Infatti Vordak e Log fanno coppia!

Stylz - V. Prince

L'attore più prolifico del film dell'orrore degli ultimi cinquant'anni. Un uomo, una maschera, un mito.

Mystere - J. Beluschi

Una mente eccelsa che ha vissuto in un mondo che gli andava troppo stretto. E che forse è un po' stretto anche per molti di noi.

Mister X

Vuoi che il tuo faccione figuri in questa foto? Manda una recensione di prova all'indirizzo della redazione e chissà...

Rical - F. Zappa

"We're only in it for the money", recitava il titolo di uno dei migliori pezzi di Zappa. "We're in it also for the fun", aggiunge il nostro boss.

**CONSOLE**

La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi consigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO

La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso anche se è un Powergame. Scoprirete magari di aver comprato un gioco di ruolo quando voi odiate l'intera categoria...

...VOTO 2

Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

SCHEDA TECNICA

Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

GENERE

Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SOTTO CONTROLLO

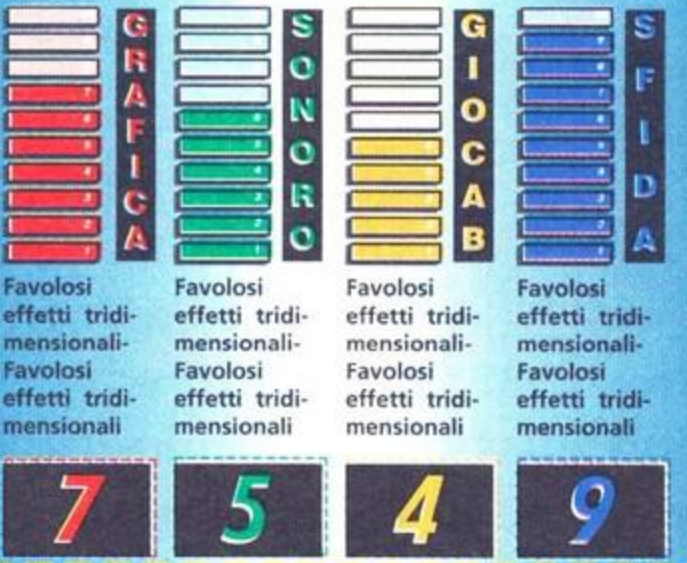
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

AGIRE & PENSARE

Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joystick.

POWER GAME

No, non significa che siamo pronti a darvi un pesto sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, troppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.

**COMMENTO**

In un contesto apodittico di simili proporzioni la realizzazione video-ludica-tecnica-magica-astrale della cartuccia non soddisfa le nostre ambizioni di recensori post-antichi. La 127 di Raist si rifiuterebbe di giocarci, figuratevi la Biomassa durante la sua ultima cura dimagrante.

SCHEDA TENNICA

Titolo _____ La Peppina fa il caffè
Casa _____ Sua
Distribuzione _____ In tazzina
N° Giocatori _____ 4
Continua _____ Dovrebbe
Livelli di Difficoltà _____ A seconda dei Fondi

ALIAS**SOTTO CONTROLLO****AGIRE & PENSARE**



In un luogo fuori dallo spazio e dal tempo nove guerrieri combattono per il diritto di affrontare

l'Eternal Champion e conquistare il premio più ambito: la vita persa in precedenza. Sì, perché si tratta di morti-viventi. Solo uno ce la farà, e chissà che non si tratti proprio di voi!



Jonathan Blade subisce il colpo avvolgente di Xavier. Li separano 4 secoli, ma l'odio reciproco li accomuna.

L'Eternal Champion, un essere eterno ormai fatto di energia pura (nel senso di costituito) e maestro in tutte le arti marziali, ha sempre cercato di mantenere l'equilibrio tra il bene e il male, la luce e l'ombra, la speranza e la disperazione, Magalli e Frizzi. Ultimamente l'equilibrio è stato rotto e quel legame che manteneva unito il mondo è andato in pezzi, facendolo sprofondare nel caos. Per rimediare a questa disgrazia, l'Eternal Champion può ridare vita a uno solo dei 9 combattenti venuti da vari periodi temporali le cui vite sono state sottratte mentre non avevano ancora potuto agire contro le forze del caos.

Così, in un luogo oltre lo spazio e fuori dal tempo, questi nove individui dovranno affrontarsi per ottenere il diritto di misurarsi con il Campione Eterno e tentare di guadagnarsi il tanto ambito premio. Il vincitore potrà tornare da dove è venuto, pochi istanti prima di essere stato ucciso, ma con la conoscenza del suo passato, in modo da poter modificare il suo destino e quello del resto del mondo. Che il torneo abbia inizio! Eccovi l'ultima fatica di casa Sega. Un bel picchiaduro da 24 Mbit sulla linea di *Street Fighter 2*! Bisogna dire che per una volta i



Midnight e Xavie si esibiscono in un duello di magia. I due mistici eroi usano le loro conoscenze per colpire.



JONATHAN BLADE

Occupazione: Cacciatore di taglie
Periodo: 2030 A.D.
Stile di combattimento: Kenpo
Biografia: È un cacciatore di taglie professionista. Di recente un chimico fuggì da un laboratorio minacciando di uccidere il 95% della popolazione mondiale con il virus che aveva scoperto, se i governi non avessero giurato di fermare ogni ricerca su armi batteriologiche. Blade fu assoldato per ritrovarlo, ma quando si trovò davanti lo scienziato con la provetta del virus in mano, un raid aereo bombardò il nascondiglio liberando il letale virus. L'ultima cosa che vide Blade prima di morire fu la provetta del virus andare in mille pezzi.

Colpi speciali: Fascio stordente, scudo protettivo, lama auto-puntante, lama diretta, campo di contenimento dei proiettili, furia selvaggia, ritorno di fiamma, assorbimento di potenza, insulto.
Insulto favorito: "Loser!"



SLASH

Occupazione: Cacciatore
Periodo: 699 B.C.
Stile di combattimento: infliggere dolore!!!
Biografia: Slash è troppo avanti per i suoi tempi. Era più intelligente, più forte e più abile di chiunque altro. Le sue idee venivano regolarmente bocciate, anche se alcune avrebbero permesso più indipendenza all'intera tribù. Questo atteggiamento lo mise spesso in situazione pericolose, soprattutto con i grandi anziani che lo consideravano un demone e ordinarono alla tribù di eliminarlo.

Colpi speciali: Mazza rotante, calcio a piedi uniti, lancio dell'artiglio, tremor, frantumazione vertebrale, ariete in corsa, respinta del proiettile, insulto.
Insulto favorito: "Grrrr!"



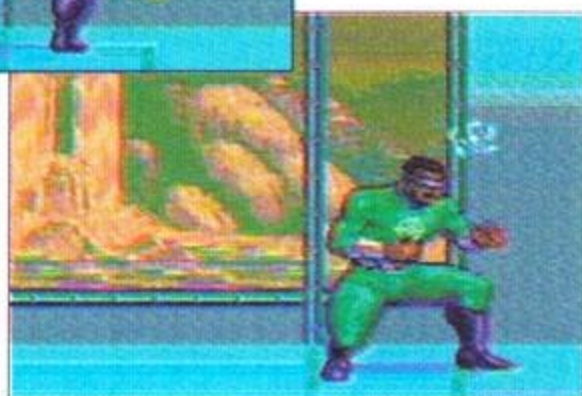
LARCEN TYLER

Occupazione: Ex-ladro acrobata
Periodo: 1920 A.D.
Stile di combattimento: Kung Fu
Biografia: Lavorava per una organizzazione criminale ma non aveva mai ucciso nessuno. Un giorno gli è stato chiesto di portare un pacco in ospedale a una certa persona. Quando scoprì che era il capitano di polizia del distretto, capì che nel pacco c'era... Si accorse di essere nella metà campo sbagliata e cercò di gettare il più lontano possibile la bomba, ma era già troppo tardi. L'intero ospedale crollò in pezzi.

Colpi speciali: camminata carponi sul soffitto, caduta dal soffitto, spazzata aerea, spazzata a lunga distanza, spazzata di potenza, riflessione dei proiettili, lancio del sai, pugno demolitore, insulto.
Insulto favorito: "Punk!"



Uno dei modi per allenarsi è quello di colpire gli oggetti che ci vengono scagliati contro. Non preoccupatevi di sbagliare, non è altro che esperienza.



Trident in lotta con Midnight nel suo ambiente preferito: la riva del mare. L'uomo di atlantide sa essere un avversario molto pericoloso quando si trova in acqua.



Xavier ha appena usato il colpo del drago e si è aggiudicato il round. Ai danni di Trident.

programmatore si sono sforzati di inventare qualcosa di originale. Il meno che si possa dire è che ci sono riusciti benissimo. Nei panni di uno dei 9 personaggi selezionabili dovrete fare la pelle a tutti gli altri e arrivare fino al Campione Eterno. Ma il vostro compito non è affatto facile, visto che quelli che vi troverete davanti non sono dei modesti imbecilli, ma degli esperti lottatori venuti da ogni angolo del tempo (vedi box).

Il sistema ormai lo conoscete a memoria: dovete vincere i soliti 2 incontri su 3 utilizzando colpi più o meno tradizionali (avete tre pulsanti per i pugni e altri tre per i calci) e le classiche mosse speciali (beh, forse non proprio classiche!), anche se questa volta siete vincolati dalla quantità di forza interna che avete in riserva. In effetti, oltre la solita barra di energia avrete anche un indicatore di forza interna che vi mostrerà quanta energia avete a disposizione in quel momento per eseguire le mosse speciali, prima di dovervi ricaricare. Questa quantità di energia può anche variare a seconda che riceviate o meno degli insulti da parte del vostro avversario(!).

Questa cartuccia non si propone di essere un semplice picchiaduro, ma un vero e proprio simulatore di combattimento. In effetti, oltre alla caterva di colpi che avete a disposizione (e sono veramente tanti!!!), non dovrete cercare di menare a più non posso il vostro avversario, ma vi conviene studiare bene le potenzialità del vostro guerriero (soprattutto riguardo l'utilizzo delle mosse speciali) e i punti deboli del



Shadow Yakamoto cerca di colpire l'avversario con un doppio calcio rivoltato. Non è un colpo facile da evitare.

CI PICCHIAMO?

Come ho già detto, avete una moltitudine di opzioni disponibili prima di iniziare un combattimento:



Opzione per un giocatore:

COMBATTIMENTO

ESERCIZIO: con questa opzione potrete fare un po' di allenamento combattendo contro altri personaggi controllati dalla CPU.

ENTRA IN GARA: con questa opzione inizierete il combattimento per cercare di riconquistarvi la vita strappata dal destino.

STANZA DI COMBATTIMENTO

Entrare nella stanza di combattimento: qui potrete combattere contro un altro avversario facendo attenzione alle varie trappole presenti nella stanza come scosse elettriche, bombe, acido, fiamme, ecc...

OPZIONI: qui potrete regolare i parametri della stanza di combattimento.

PALESTRA DI ALLENAMENTO

Prova di destrezza: in questa palestra dovrete cercare di colpire più sfere possibili che cadono dal soffitto e rimbalzano dappertutto a velocità variabile.

PROIEZIONE OLOGRAFICA

qui potrete combattere un avversario finto interamente parametrabile e senza rimetterci le penne!

SFERA MOBILE

qui potete far pratica colpendo una sfera mobile con i vari colpi a vostra disposizione.

DUE GIOCATORI

Del tutto identiche a quelle per un giocatore, ma con la possibilità di combattere uno contro l'altro!



Jonathan Blade ha appena infilato il suo avversario nel ventilatore tritacarne. Hamburger di mostro stasera.



TRIDENT

Occupazione: Gladiatore
Periodo: 110 B.C.

Stile di combattimento: Capoeira

Biografia: Lo chiamano così a causa del tridente piantato al posto del braccio che ha perso affrontando uno squalo. Pare che la guerra contro i Romani e gli Atlantidi si sia risolta con un combattimento tra i due rispettivi campioni. Trident è rimasto schiacciato sotto una colonna di pietra e... Beh il resto è storia ormai, no?

Colpi speciali: Campo di forza degli abissi, assorbimento, stordimento, campo respingente, tridente rotante, tridente scorrevole, fulmine di plasma, liquefazione, insulto.

Insulto favorito: "Freak!"



JETTA MAXX

Occupazione: Acrobata da circo
Periodo: 1899 A.D.

Stile di combattimento: Savate

Biografia: Come acrobata da circo non se la cavava male, ma preferì specializzarsi anche nelle arti marziali. Durante una visita in Cina si commosse per le condizioni di vita del popolo cinese e decise di aiutarli a organizzare una rivolta. Durante una rappresentazione in onore dell'imperatore, la corda del trapezio e quelle della rete di sicurezza furono tagliate lasciando gli ben poche possibilità di sopravvivenza.

Colpi speciali: Presa volante con soffocamento, accelerazione delle molecole del proprio corpo, risonanza, rimbalzo, boomerang, presa sul soffitto, tuffo della morte, cavatappi mobile, insulto.

Insulto favorito: "Pig!"



XAVIER

Occupazione: Alchimista
Periodo: 1692 A.D.

Stile di combattimento: Hapkido

Biografia: Non è mai stato molto fortunato durante la sua vita. Un giorno decise di studiare l'alchimia e cercò di scoprire la tanto agognata formula per trasformare il piombo in oro. Non ci riuscì mai, ma scoprì invece un modo per accrescere in maniera spropositata la sua energia interna e diventare molto potente. Sfortunatamente per lui non ebbe il tempo di controllare abbastanza bene il suo nuovo potere perché

fu accusato di stregoneria e bruciato sul rogo. Colpi speciali: Trappola del drago, colpo con il bastone, cambio d'identità, tocco di Mida, attrazione e bastonata, incantesimo di scambio, incantesimo della confusione, insulto.

Insulto favorito: "Simpleton"

vostro nemico. A questo proposito, sono disponibili vari tipi di allenamento (vedi box "CI PICCHIAMO?") per migliorare la vostra destrezza e per studiare i vostri avversari con calma. Se vi lancerete troppo presto nel torneo rischierete di scoraggiarvi prematuramente, data l'incredibile difficoltà dei combattimenti. Difatti il manuale consiglia al giocatore un serio allenamento nelle varie palestre, convinti che il tutto possa dare più soddisfazione. E sia, però vi assicuro che all'inizio bisogna tenere i denti stretti e il Megadrive fissato bene al tavolo per evitare che "qualcuno" lo faccia volare dalla finestra! Giocato in due o più, *Eternal Champion* rifugge in tutto il suo splendore, con la possibilità di arrivare fino a 32 giocatori in un vero e proprio torneo. In quest'ultimo caso il gioco è interamente parametrabile e potrete scegliere tra un'infinità di opzioni per rendere gli incontri più interessanti (tempo illimitato, attivare/disattivare le mosse speciali, energia interna sempre al massimo, ecc...). Senza dubbio il gioco è molto più ricco e tecnico di *Street Fighter*, soprattutto per le apprezzabili scene finali (un po' alla *Mortal Kom-*



R.A.X. Coswell in lotta contro Larcen Tyler. La sfida può sembrare impari, ma non fidatevi delle apparenze.



In effetti le cose non vanno molto bene per il nostro Larcen, un calcio del genere lascia il segno.



Midnight sta cercando di estrarre la poca materia grigia che il cranio di Slash contiene. Facilino, vero?



R.A.X. COSWELL

Occupazione: Guerriero cibernetico
Periodo: 2345 A.D.
Stile di combattimento: Muay Thai Kickboxing
Biografia: È un cyborg. Non essendo mai riuscito a vincere un torneo di combattimento tra umani decise di tentare quelli cibernetici, subendo una complicata operazione di trapianto cibernetico. Sfortunatamente per lui, il suo manager non era dei più onesti e aveva truccato la finale del campionato del mondo alla quale partecipava installando un potente virus infor-

matico nella sua mente, il che gli impedì di usare il colpo finale per terminare il suo nemico e l'incontro si concluse con la sua morte.
Colpi speciali: Raggio auto-puntante, aeroggetti, pugno bionico, calcio bionico, ginocchiata volante, sovraccarico, turbina, insulto.
Insulto favorito: "Wimp!"



SHADOW YAMAMOTO

Occupazione: Assassina professionista
Periodo: 1993 A.D.
Stile di combattimento: Taijutsu (Ninjitsu)
Biografia: Era una delle più brave assassine professionista. Ma un giorno decise di lasciare l'organizzazione e confessare tutto alla polizia. Sfortunatamente per lei, nessuno può lasciare un'organizzazione criminale vivo, e i suoi "ex-colleghi" hanno finto un suicidio gettandola dalla torre della corporazione per la quale lavorava.

Colpi speciali: Ombra, attacco a ventaglio rotante, calcio angolato volante, schermo di fumo, armi ninja (3 diverse), mina volante, passo volante, insulto.
Insulto favorito: "Coward!"



MITCHELL MIDLETON KNIGHT (MIDNIGHT)

Occupazione: Scienziato Biochimico
Periodo: 1967 A.D.
Stile di combattimento: Jeet Kune Do
Biografia: Inventore di un virus che può mandare in stato comatoso una persona, Midnight si rifiutò di consegnarla in mano ai militari che desideravano utilizzarlo in Vietnam. Sfortunatamente, mentre scappava, cadde in un recipiente chimico assieme al virus dove subì un'inattesa mutazione. Era diventato un vampiro e i militari avevano assistito a tutto! Dopo 133 anni di fuga e di ricerche per trovare un antidoto, e dopo aver generato centinaia di altri vampiri nel mondo, venne assassinato da un agente del governo con un palo di magnesio conficcato nel cuore.

Colpi speciali: Assorbimento vita, ariete dal soffitto, abbagliamento, dispersione, attacco nebbia, schiacciata volante contro il muro, pugno nello stomaco da sopra la testa, insulto.
Insulto favorito: "Weakling!"



Una subdola mossa di Trident. Trasformarsi in liquido per colpire la bella Jetta Maxx, che non può che subire.



Forse R.A.X. era convinto di averla già fatta finita, ma Lester ha più di una freccia al suo arco, sa farsi valere.

bat), dove potrete ammirare il perdente che si fa sbranare da un dinosauro, che finisce dentro un ventilatore in funzione o che si fa sparare da una banda di gangster che passa in auto per la strada. Ma l'obiettivo primario di una cartuccia non dovrebbe essere il divertimento e l'immediata giocabilità? Certo: la grafica del gioco è straordinaria (per un Megadrive) sia dal punto di vista dell'animazione dei personaggi che della grafica dei fondali. Ci si rende conto del duro lavoro compiuto dai programmatori e soprattutto dalla cura generale di tutto il gioco fin nei più piccoli particolari. Insomma, sembra quasi perfetto; dico quasi perché soffre di un unico difetto piut-

tosto grave, che magari alcuni di voi potrebbero minimizzare, anche se alla lunga diventa fastidioso: durante il torneo: se perderete contro qualsiasi combattente, ricomincerete tutto da capo... sì, avete capito bene: ho detto proprio DA CAPO!!!! Infatti consiglio questa cartuccia a un pubblico ristretto di perfezionisti ed esperti dei picchiaduro (cioè i più grandi, anche se non è sempre vero, ma insomma...). Peccato! Pare che nessuno riesca a raggiungere *Street Fighter 2* in termine di giocabilità! Non ci siamo ancora, ma ci stiamo avvicinando!

• Dupont

TORNEO



CONTROL PANEL

- | | |
|-------------------|------------------|
| SCATTER GRENADE | FLOOR FIRE MINE |
| MAGNETIC MINE | FLOOR BUZZ SAW |
| SPIKED BALL | ELECTRIC BOLT |
| STUN BOLT | TRANSPORTER BOLT |
| SLOW MOTION BOLT | I.S. DRAIN BOLT |
| FLYING BLADESAW | FLATLINE BOLT |
| DAMAGE DRAIN BOLT | LIFE DRAIN BOLT |
| SEISMIC CHARGE | CONTROL BOLT |
| INTELLIGENT MINE | LIFE EXTENDER |

• A DIVERSE RIPRESE

I due giocatori gareggiano in una serie di combattimenti, iniziando con nove giocatori ciascuno. I lot-tatori vengono eliminati quando perdono un combattimento. Il torneo continua finché un gioca-tore non esaurisce i personaggi a disposizione.

• ELIMINATORIA SINGOLA

Da 3 a 32(!) giocatori possono competere. Basta che un giocatore venga sconfitto una volta per essere eliminato.

• DOPPIA ELIMINATORIA

Del tutto simile all'opzione precedente solo che possono gareggiare soltanto 16 giocatori e uno viene eliminato solo se perde 2 combattimenti.



Un giocatore

75

In due o più

93



Il gioco spre-me la con-sol-le a dove-re!!!



Ottimo anche se certi effetti sonori ricor-dano quelli del GB.



Da soli il gioco è trop-po difficile ma in due è il massimo!



Sfido chiu-nque a termi-narlo!!! Se giocate tra di voi non vi stancherete

10

8

6

10

COMMENTO

Aaaahhh! Ecco finalmente un clone di *Street Fighter 2* veramente interessante! Possiamo dire che quelli della Sega ce l'hanno messa proprio tutta per fare un picchiaduro originale, bello, molto completo e assai giocabile. Non riesco proprio a capire: "Perché l'abbiano fatto così difficile?". Va bene che quelli troppo facili fanno calare l'interesse, ma anche quelli difficili! Andava bene anche così, ma perché diavolo fare ripartire da capo il giocatore quando è stato sconfitto dal 5° combattente? È assurdo e frustrante! Per il resto il gioco è un vero capolavoro, sia dal punto di vista grafico che per le animazioni, le mosse originali, la giocabilità e il sistema di combattimento. Le fasi di allenamento sono molto complete, anche se forse un po' noiose. Giocando con gli amici comunque, ci si diverte veramente molto.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Eternal Champion**
Casa **Sega**
Distribuzione **Giochi preziosi**
N°Giocatori **1-32(!)**
Continua? **Sì**
Livelli di difficoltà **Solo 1**

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



FUTURE

Punto Vendita: **Milano**
Viale Lombardia, 25
Tel. 2360120

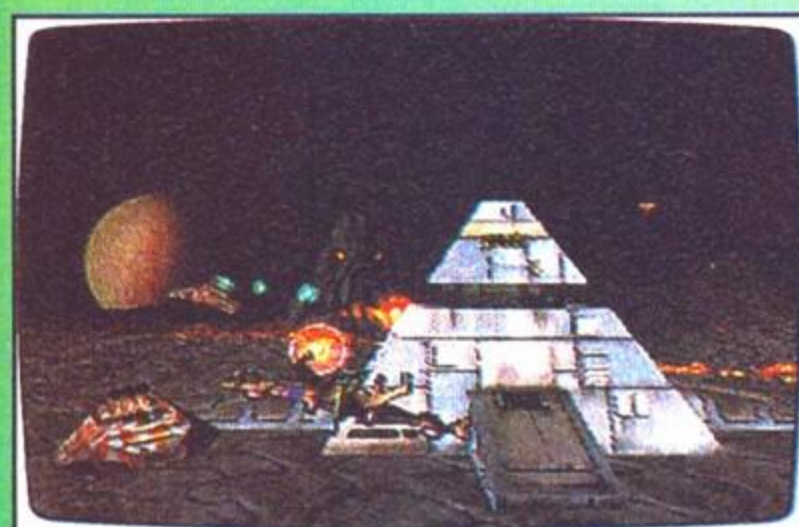
A 100 MT. DA MM2 PIOLA

GAMES

1994: FUGA NEL FUTURO



VIRTUA RACING (MEGADRIVE)



TOTAL ECLIPSE (3DO)

NOVITA' GENNAIO

S. NES/FAMICOM
SKYBLAZER
HOKUTO NO KEN VII
CLIFFHANGER
GOEMON II
BEAUTY AND THE BEAST
CLAYMATES
IL LIBRO DELLA GIUNGLA
BASTARD

MEGADRIVE/GENESIS
VIRTUA RACING
SONIC 3
ART OF FIGHTING
PUGGSY
BEAUTY AND THE BEAST
CLIFFHANGER
IL LIBRO DELLA GIUNGLA

3DO
TOTAL ECLIPSE
J. MADDEN 3DO
MEGARACE
3DO ROAD RUSH

MEGA/SEGA CD
DRAGON'S LAIR
MICROCOSM
RACING ACES



IL LIBRO DELLA GIUNGLA (S. NES)



J. MADDEN '94 (3DO)

*Telefonare
per informazioni*

ATARI JAGUAR

*Telefonare
per informazioni*

ATTENZIONE!!!

**Ritiriamo in conto vendita
il tuo usato.**

Portaci in negozio le tue cartucce usate,
le valuteremo insieme e le
potrai esporre in un'apposita vetrinetta.

**VENDITA PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA**

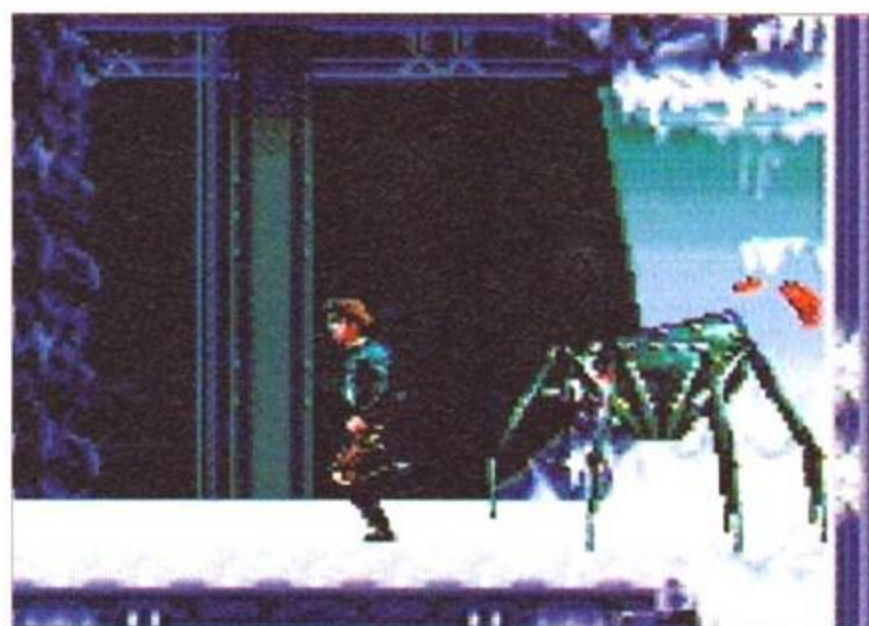
con Corriere Espresso o Postacelere.

**TELEFONATE PER I VOSTRI ORDINI
(02) 2360120**

SUPER EMPIRE STRIKES BACK



Dopo una prima ricerca andata a vuoto, riuscirà il nostro simpaticissimo Luke Skywalker a trovare questa benedetta via della Forza prima di soccombere in maniera fantozziana nel traffico interstellare?



Questi granchiacci sono veramente pericolosi.



Con la spada laser è tutto più facile, naturalmente!

Sono tempi duri per il gruppo dei ribelli condotto da Luke Skywalker. Nonostante siano riusciti a eliminare la Morte Nera, i componenti dell'allegra brigata sono costretti a fuggire dalla base segreta alla ricerca di un posto più tranquillo. Il massimo che sono riusciti a trovare è Hoth, un pianeta tanto remoto quanto ghiacciato, dove è sorta la nuova base, in una serata di danze e karaoke. Ma la tranquillità è una condizione troppo bella per

essere gustata più di cinque minuti, specie se si è inseguiti da innumerevoli truppe nemiche. Ed è così che l'imperatore è riuscito a scovarli: grazie alle mille e più spedizioni di ricerca inviate dal suo perfido luogotenente, Darth Vader. In questa tormentata situazione ha inizio anche il secondo videogioco ispirato alle vicende del piroettante Luke, che questa volta sembra essere deciso a porre fine all'egemonia dell'Impero.

Per un film complesso e pieno di scene

che si svolgono in posti diversi, la formula dell'unico personaggio-Rambo che affronta da solo, con le sole armi a sua disposizione, una miriade di astronavi e soldati nemici, sarebbe stata sicuramente un tantino fuoriluogo.

Nello stesso modo hanno ragionato anche i programmatori, che hanno creato un gioco che ricalca ottimamente, seppur con piccole variazioni, la trama del film, strutturandolo in maniera che il giocatore possa impersonare diversi personaggi e



E questo cosa dovrebbe essere? Un Rancor? Mai vista una bestia simile!



L'attacco dei quadropodi imperiali è realizzato veramente bene: spettacolare!

POWER & UP

Quando eliminano i nemici, i nostri tre simpaticissimi possono ottenere alcuni oggettini utili alla loro salute.



PLASMA SHIELD

L'oggettino è in grado di creare una barriera intorno al protagonista, proteggendolo dagli attacchi per alcuni secondi.



THERMAL DETONATORS

È semplicemente una smart-bomb dagli effetti devastanti.



CUORI E CUORICINI

Incrementano l'energia del personaggio in azione.



FORCE ORBS

Incrementa l'energia della forza di Luke.



CASCO BONUS

Raddoppia il punteggio dei bonus raccolti successivamente.



HEALTH SWORD

Allunga la barra d'energia a disposizione del personaggio.



EXTRA LIFE

Una vita in più per il nostro simpaticissimo...



Alcune immagini tratte dai vari livelli di *Super ESB*: al centro, nella foto grande, salta subito all'occhio la bellissima grafica usata per realizzare il movimento in soggettiva dell'X-Wing.

TUTTI PER UNO

Le missioni dei tre ribelli si svolgono in quattro aree principali, nelle quali si alternano i tre tipi di sezioni (3-4-3, sembra uno schema di calcio!).

AREA 1 HOTH



In questa prima fase di gioco si deve guidare Luke fuori dalle cave ghiacciate, distruggendo gli aggressivi Wampa ed evitando le micidiali stalattiti, fino a raggiungere lo snowspeeder con il quale si devono affrontare sia le navicelle nemiche, sia gli AT-ST, che gli AT-AT Walkers, ossia quegli enormi cammelli meccanici indistruttibili che bisogna legare come agnelli. Con Han Solo si deve raggiungere il Millennium Falcon.

AREA 2 ASTEROIDS FIELD



A bordo del Millennium Falcon, Han deve superare il campo di asteroidi e le forze nemiche prima di raggiungere Cloud City.

AREA 3 DAGOBAH



Su questo pianeta vegetale, Luke deve incontrare il maestro Yoda e trovare i vari poteri per capire la via della forza. Questi ultimi gli consentiranno di distruggere il feroce e viscido mostro alla fine del livello.

AREA 4 CLOUD CITY



Nei panni di Han bisogna incontrare Lando il traditore, mentre con Chewbacca si deve venir fuori da una fabbrica-labirinto. Poi, a bordo di un X-Wing, nelle vesti del simpaticissimo Skywalker, si deve abbattere la squadriglia nemica per raggiungere Cloud City dove, dopo aver raggiunto Lord Vader, avrà luogo lo scontro finale.



Altre due scene da livelli "platform": prima sul Taun Taun e poi a piedi, ma sempre armati fino ai denti.

guidare diversi mezzi, allo scopo di fargli rivivere ogni scena e situazione del film. Inizialmente nei panni del giovane Luke, il giocatore sarà chiamato in seguito a rivestire gli sporchi indumenti di altri due personaggi, quali quelli di Han Solo e Chewbacca, al fine di colpire su più fronti e con maggiore efficacia le forze dell'Impero.

Ma lo scontro decisivo si terrà solo alla fine, ovvero solo dopo che Luke, aspirante Jedi, avrà trovato il misterioso maestro Yoda e appreso la faticosa via della forza.

Le sezioni nelle quali viene inscenata la commedia sono sostanzialmente di tre tipi, che si alternano seguendo il dipanarsi della trama: il primo è quello delle piat-

taforme, che si presenta come quanto di meglio c'è in circolazione, sia dal punto di vista della giocabilità, che da quello della varietà di ambienti e oggetti interragibili (trasportatori, casse, ascensori, ecc.); il secondo tipo ha sempre luogo alla fine degli stage di piattaforme e consiste nel combattimento con un boss, tutt'altro che stupido e facilmente eliminabile; il terzo e ultimo tipo di sezioni è quello che mette il giocatore ai comandi di un velivolo e nelle quali la vista è in prima persona.

All'ottima varietà di gioco delle sezioni a piattaforma si può aggiungere quella che deriva dai diversi personaggi che vi si addentrano, ovvero ognuno dei tre marmettoni impersonabili possiede armi e tecniche diverse delle quali ci si deve impraticare per non soccombere. Per quanto riguarda le tre sezioni di volo posso dire che la giocabilità è buona e immediata, e lo sfruttamento del mode -7 dà quel tocco di spettacolarità che lascia sempre a bocca aperta il giocatore.

Non so come abbiano fatto a costruire questo connubio, ma sono contento di poterne affermare la perfetta riuscita!

• LOG



Anche se Luke rimane il personaggio principale, l'idea di controllarne altri aumenta la profondità del gioco.



La realizzazione grafica del gioco è davvero bellissima, ma il concept è lo stesso di quello del primo capitolo.

"CHE LO SFORZO SIA CON TE"

Dopo che Luke avrà incontrato il maestro Yoda su Dagobah, potrà ottenere alcuni poteri della forza, fondamentali per il proseguo del gioco.

H HEALTH
Converte l'energia della forza in energia vitale.

E ELEVATION
Consente a Luke di fluttuare nell'aria.

C FREZEE
Ghiaccia momentaneamente tutti i nemici presenti nello schermo.

I INVISIBLE
Questo potere permette a Luke di diventare invisibile e invincibile.

M MIND CONTROL
È il potere che confonde le menti ai nemici che smettono di attaccare.

D DEFLECT
Con questo potere Luke può riflettere gli spari nemici.

L SUPER LIGHTSABER
Consente di lanciare lo spadone e di controllarne i movimenti.

S ANTI MOTION
Rallenta i nemici e tutto quello che vaga nello schermo.

PROVE • PROVE • PROVE

SN SUPER NINTENDO

94

G GRAFICA
Bella e spettacolare

S SONORO
Un'ottima colonna sonora e dei validi effetti sonori

G GIOCAB
Semplici ed immediati interventi via Pad

S SFIDA
Una volta finito, lo si rigiocherà al livello superiore

10 10 9 9

COMMENTO

Per gli amanti della trilogia cinematografica e per gli amanti dei giochi fantascientifici, basati sull'azione e sulla varietà di scene e di ruoli, questo nuovo titolo si potrà dimostrare un ottimo investimento per il proprio tempo libero. La grafica che rappresenta le varie scene è davvero bella, pulita e dettagliata, così come la musica che accompagna l'avventura, semplicemente da compilation. Forse ai meno esperti potrà sembrare inizialmente un po' difficile, ma basteranno alcune ore per apprendere lo spirito del gioco e l'ottimo sistema di controllo per avere ragione anche degli schemi più impegnativi. Raccomandato a tutti, senza esclusione o riserve particolari; un gioco simpaticissimo e divertentissimo, di colori e di rumori...

SCHEDA TECNICA

Titolo **Super Empire Strike Back**
Casa **JVC**
Distribuzione **Halifax**
N° Giocatori **1**
Continua? **3 e password**
Livelli di difficoltà **3**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il personaggio o il velivolo

Per scrollare lo schermo verso il basso

Per usare l'arma Per utilizzare l'arma speciale

Per usare la seconda arma

Per saltare o per utilizzare i booster sull'X-wing

Per scrollare lo schermo verso l'alto e per lanciare i ganci

SUPER NINTENDO

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

CLAY FIGHTER



Arrivo subito al dunque così mi levo il pensiero: *Street Fighter II Turbo* rimane il miglior

picchiaduro uno contro uno per Super Nintendo, neanche questo ennesimo clone riesce a rubargli la medaglia d'oro. Se però vi interessa anche l'argento...

Benvenuti nello sgargiante e spensierato mondo del circo, un mondo dove prevale il divertimento, il buon umore, un luogo che raccoglie le attrazioni più impressionanti e i personaggi più stravaganti, dove lo spettacolo regna sovrano. Ma se a un certo punto qualcosa o qualcuno turbasse questo beato equilibrio? È questo lo scenario in cui è ambientato CF.

Otto sono i contendenti che aspirano al titolo di re del circo, e sono tutti pronti a scendere in campo, in uno scontro all'ultimo sangue, per realizzare quello che è diventato l'unico scopo della loro esistenza.

Una grassa vichinga, un fantasma dalla testa di zucca, l'uomo sottile, un pagliaccio, un omone grande grosso e scemo, un cantante nostalgico, un pupazzo di neve e una palla multiforme. Sono questi i demenziali personaggi scelti dalla Interplay per tentare di cavalcare il momento particolarmente fortunato (anche se al limite della saturazione) dei picchiaduro one on one; ma non è tutto. La cosa che infatti mette più in risalto questo prodotto, rispetto alla concorrenza, è la straordinaria idea di realizzare gli sprite dei personaggi, e i loro movimenti, digitalizzando veri pupazzi di pongo creati appositamente da un team di esperti. Hanno dato sfogo alla loro perversa fantasia, e hanno ottenuto dei risultati impressionanti. Il personaggio che più di tutti illustra



Blob si può trasformare in tutto ciò che vuole, un martello, un muro o in una coppa (questo quando vince l'incontro), ma anche le sue innate capacità di trasformismo possono ben poco contro la presa di Helga, che usa le sue flaccide protuberanze per battere degli avversari.

In alto, Bonker il clow sta sbeffeggiando l'enorme Tiny, certo che con un nome così più che un superuomo sembra un super stracchino.

FOSSE COMUNI, MOSSE SPECIALI



In questo caso scrivere e descrivere per ogni personaggio tutte le sue mosse speciali rischia di diventare un'impresa impossibile. Senza contare poi che non vorrei mai privarvi del gusto di verificare in prima persona i radicali effetti dei colpi di questi assurdi personaggi. Per facilitarvi un po' il compito vi farò allora un elenco generico delle combinazioni di tasti usate in questo gioco, da provare con tutti i combattenti.

- indietro-avanti-pugno o calcio
- indietro per 2 secondi-avanti-pugno o calcio
- basso per 2 secondi-alto-pugno o calcio
- basso-basso/avanti-avanti-pugno o calcio
- basso-basso/indietro-indietro-pugno o calcio
- indietro-basso-avanti-pugno o calcio
- avanti-basso-basso/avanti-avanti-pugno o calcio
- indietro per 2 secondi-alto/indietro-indietro-avanti-pugno o calcio
- le prese si effettuano da vicino con avanti-pugno o calcio brutale



RE PER UNA NOTTE

HELGA



Una giunonica valchiria è la protagonista femminile di questo demenziale picchiaduro. Ama il cibo in ogni sua forma: grassa, dolce o unta. Odia le insalate (poche calorie), desidera una montagna di biscotti e un panino farcito con marmellata e acciughe che rigeneri la sua possente voce da cantante lirica. Il suo motto è "il pranzo è serviiitooo".

ICKYBOD CLAY



Questa è la classica zucca di Halloween, arancione con il tipico ghigno sdentato stampato in faccia. Ama la notte quando abbandona il suo castello per compiere il suo insano lavoro: terrorizzare il quartiere. Odia invece il giorno perché rischia ogni volta di essere venduto al mercato per pochi soldi. Il suo motto è "bu bu settete".

TAFFY



Questo spilungone appena uscito da un cartone animato (dove è stato travolto da uno schiaccia sassi), ama i dolciumi. Taffy sogna ogni notte valanghe di caramelle e, per esaudire questo suo sogno, si è costruito una fabbrica di dolci.

Ma diretta conseguenza di questa sua passione è il suo atavico odio per i dentisti. Il suo motto è "stirami tutto".

BONKER



Ma Taffy non è l'unico ad amare i dolci, infatti Bonker ama le torte di cui fa un uso tutto particolare. Il suo obiettivo è far ridere, lui odia piangere. Il suo lavoro è quello del clown, e così passa intere giornate a infastidire le persone con scherzi di ogni tipo che non mancano di scendere nel pesante. Il suo motto è "1, 2, 3 casino".

TINY



Ecco a voi l'emulo di Schwarzy, un possente lottatore forgiato da anni di culturismo. La cosa che più ama sono i pastelli colorati con cui si diverte a colorare album per bambini, mentre la cosa che più odia sono gli imbranati e in particolare le persone che colorano fuori dai bordi. L'unico suo desiderio è quello di combattere, il suo motto è "distruggi".

BLUE SUEDE GOO



È un panzone dal ciuffo ribelle e dal nome impronunciabile, è il più grande fan di Elvis. La sua passione è la buona musica e questo lo porta a odiare profondamente Helga. Il suo più grande sogno è quello di cantare insieme al suo mito ma, vista l'impossibilità fisica, si accontenterebbe anche di una chitarra nuova. Il suo motto è "oh baby".

BAD MR. FROSTY



È il più cattivo, il più freddo. Il suo possente fisico è scolpito nella neve e i suoi muscoli più che di ferro sono di ghiaccio. Ovviamente ama la neve (come non potrebbe), la sua stagione ideale è l'inverno che vorrebbe non passasse mai, la sua kriptonite è il fuoco capace di sciogliere in un istante ogni suo potere. Il suo motto è "vuoi sentire una freddura?".

THE BLOB



Ed ecco il personaggio che meglio rappresenta lo spirito del gioco. Ama il pongo, fabbrica pongo e ne vuole sempre di più. Questo ammasso di materiale plasmabile completamente calvo odia i capelli e Blue Suede Goo che, da sotto il suo ciuffo, lo deride in continuazione. Le sue continue trasformazioni lo portano ad affermare "ma chi sono io?".



Una palla di neve che non farà certo piacere a Taffy. A meno che non riesca a evitarla appiattendosi.



Blob può anche danneggiare l'avversario inglobandolo, proprio come accadeva nel film con Steve McQuinn.

la grandezza di questa idea è The Blob, una palla di pongo con tanto di occhi, bocca e sopracciglia che subisce le più esilaranti trasformazioni: da martello a scarpa, da guantone a sega circolare, da blocco granitico a trofeo; tutti con effetti devastanti per l'avversario. Come se non bastasse hanno inserito nel gioco un grande parlato (mitica la canzone iniziale), 8 settaggi di velocità, 3 livelli di difficoltà; il tutto per una cartuccia da 16 Mb. La giocabilità è garantita dalla presenza di una quantità di mosse speciali, per ogni singolo concorrente, all'incirca doppia rispetto alla norma (Bad Mr. Frosty ne ha almeno dieci!!!), realizzabili con tutti i sei tasti del joypad. La longevità è quella tipica di questo genere di giochi, dotati di un eterno VS. mode, ma è

anche la prima nota dolente del gioco. Infatti è solo uno il personaggio non selezionabile che incontrerete sulla vostra strada e forse è anche il più facile da sconfiggere. Inoltre gli sprite per quanto ben disegnati non riescono a superare ad alcuni orribili fondali con pochissimi colori, alle squallide scritte di menu e punteggi e alla pessima realizzazione dell'ultimo boss. La giocabilità, per quanto elevata, è intaccata dallo scarso controllo di sprite così grandi e irregolari e dalla imprecisa rilevazione delle collisioni. Infine per quanto si sia cercato di renderlo originale, con l'aggiunta inoltre del sistema del KO e di scritte onomatopoeiche in stile Batman (il telefilm), il gioco non presenta nulla di veramente innovativo.

Trust



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Sprite ok, ma deludente il resto dai menu alle scritte, ai fondali	Canzone iniziale e parlato di qualità CD, musiche discrete	I colpi speciali e i personaggi originali offrono una grande giocabilità	Nove sfidanti per quanto originali sono un po' pochini
6	8	8	6

COMMENTO

Se partiamo dal presupposto che gli amanti di questo genere abbiano già *SF II T*, che cerchino un gioco da affiancare o alternare al capolavoro capcomiano e che non si possano permettere *Samurai Shodown*, beh allora potete anche comprare *Clay Fighter*. Un gioco con dei protagonisti così assurdi e originali, con una caterva di mosse speciali che richiederanno una lunga pratica e con la longevità tipica dei picchiaduro a due giocatori, non può mancare nella vostra collezione. La riserva rimane per tutti quelli che non si ritrovano nella descrizione fatta sopra, ricordate che l'idea di base di *CF* è comune ad almeno una ventina di titoli se poi contate che i fondali sono approssimativi e la sfida non molto elevata...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Clay Fighter
Casa	Interplay
Distribuzione	Import
N°Giocatori	2
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	3

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



COMPUTERONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

Le Novità Dicembre-Gennaio

FAX
051-344.906 o 345.100

MANUALE IN ITALIANO!



IN OFFERTA LIT. 135.000

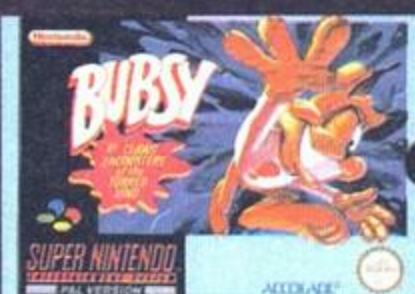
**DISPONIBILE SUBITO SENSIBLE SOCCER PER SUPERNINTENDO PAL VERSION
COMPLETAMENTE IN ITALIANO A L. 139.000**



LIT. 139.000



LIT. 117.000



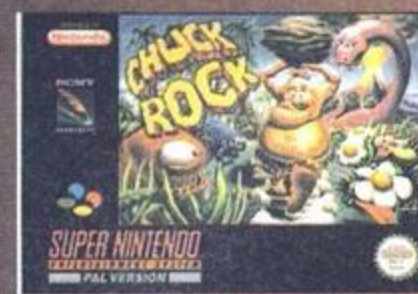
LIT. 117.000



LIT. 117.000



LIT. 139.000



LIT. 117.000



LIT. 117.000



LIT. 119.000



LIT. 147.000



LIT. 138.000



LIT. 138.000



LIT. 119.000



LIT. 115.000



LIT. 117.000



LIT. 129.000



LIT. 133.000



LIT. 125.000



LIT. 69.000

SEMPRE IN VERSIONE PAL (funzionanti sul Supernintendo Italiano SENZA ADATTATORE:

AGURI SUZUKI	L 105.000	MICKEY MOUSE MAG. QUEST	L 129.000	SUPER MARIO KART	L 114.000
ANOTHER WORLD	L 129.000	NHL PA HOCKEY 93	L 115.000	SUPER PANG	L 129.000
BATMAN RETURN	L 119.000	PARODIUS	L 129.000	SUPER STAR WARS	L 129.000
BLAZING SKIES	L 109.000	POP'N TWIN BEE	L 119.000	TEST DRIVE 2	L 105.000
THE BLUES BROTHERS	L 105.000	POPULOUS	L 115.000	WING COMMANDER	L 129.000
CYBERNATOR	L 119.000	PRINCE OF PERSIA	L 129.000	WING COMMANDER 2	L 85.000
JOHN MADDEN 93	L 98.000	STARWING	L 139.000	ASTERIX	L 115.000
KING ARTHUR'S WORLD	L 129.000	STREET FIGHTER 2 TURBO	L 175.000	PLAYER MANAGER	L 119.000
KRUSTY'S FUN HUOSE	L 118.000	SUPER ALESTE	L 147.000	JURASSIC PARK	L 138.000
LOONEY TUNES	L 129.000	SUPER GOAL	L 105.000	TRODDLERS	L 109.000



In risposta alla nuova censura imposta dalla Nintendo su tutti i prodotti distribuiti col marchio della grande "N", la Sega replica immettendo sul mercato una strabiliante ondata di titoli ultraviolenti: dopo *Mortal Kombat*, *Robocop vs the Terminator* e *Mutant League Football*, un nuovo gioco "MA-17" (riservato ai maggiori di 17 anni) entra in commercio, alla facciaccia degli psicologi!



Oops! A volte basta un attimo di distrazione per causare una disgrazia.

"Ammazza che ti passa!": così avrebbe dovuto intitolarsi questo sparatutto frenetico e ultraviolento, all'ultimo momento, però, la Konami ha optato per un più banale e meno altisonante *Lethal Enforcers*, contenti loro! Nei panni (possibilmente antiproiettile) dell'Unità 5 (no, non ci riferiamo all'USSR 5 di Cernusco sul Lambro), un poliziotto arruolato nella squadra antiterrorismo della polizia, dovrete confrontarvi con qualche centinaio di malviventi armati fino al malleolo e desiderosi di scambiare qualche tonnellata di piombo con la vostra colt d'ordinanza. Per dissuaderli dal nuocere ai contri-



Le metropolitane non sono il massimo della vita già di per sé, se poi sono frequentate da certi ceffi...



Che vorrà 'sto buzzurro? Nel dubbio meglio piazzargli un bel proiettile 7,65 nel setto nasale.

UNA 44 MAGNUM PER L'ISPETTORE VORDAK...

Come si ha avuto occasione di ricordare, *LE* verrà distribuito insieme al Justifier, una pistola a raggi infrarossi avente la forma di una 44 Magnum. Originariamente, il Justifier avrebbe dovuto essere una replica fedele in metallo della pistola più potente del mondo, tuttavia la Konami ha optato per l'attuale versione che mantiene la forma e le dimensioni della Magnum ma è fatta di plastica color blu pastello (che look cattivo!). Le ragioni che stanno alla base di questa scelta sono due: in primo luogo i costi; secondo, si temeva che una pistola così fatta avrebbe potuto essere utilizzata da malviventi reali per effettuare delle vere rapine (!), più previdenti di così... Ad ogni modo, in *Lethal Enforcer* la 44 Magnum non è l'unica arma disponibile, infatti sovente capita che facciano comparsa sullo schermo delle speciali icone rappresentanti armi da fuoco più o meno letali, sparando all'icona si ottiene in dotazione l'arma rappresentata.

PISTOLA AUTOMATICA



Decisamente più potente della pistola d'ordinanza, la pistola automatica ha il pregio di contenere ben 12 colpi in un singolo caricatore e di necessitare una ricarica molto meno frequente. Per di più i tempi di ricarica e i tempi morti che intercorrono tra un colpo e l'altro sono molto minori rispetto a quelli della pistola normalmente in dotazione alle forze di polizia. A mio giudizio, è la miglior arma disponibile nel gioco.

MITRAGLIETTA UZI 9mm



È l'arma più imprecisa e quindi più pericolosa del gioco, oltretutto ha la fastidiosa tendenza a incepparsi nei momenti meno opportuni. Ogni suo caricatore contiene ben 28 colpi di potenza notevole, ma è efficace solo nei livelli meno affollati di civili. Personalmente la ritengo l'arma peggiore tra tutte e cerco di evitarla il più possibile.

44 MAGNUM



È la pistola da cui il Justifier riprende direttamente forma e dimensioni. È universalmente riconosciuta come la più potente pistola mai fabbricata, sia tra le armi civili che tra quelle militari. Leggermente meno potente del fucile a pompa, la Magnum è però più precisa e affidabile. I tempi di ricarica e di inserimento sono maggiori di tutte le altre armi presenti in *Lethal Enforcer*. Purtroppo è una pistola a tamburo e contiene solo sei colpi, risulta quindi inadatta nei duelli contro i boss finali.

PISTOLA D'ORDINANZA



È la pistola a tamburo con cui iniziate il gioco e ogni scenario successivo. Non sarebbe poi così male se non fosse che il tamburo contiene solo 6 colpi, e ci costringe quindi a ricaricarlo in continuazione. Ogni volta che venite colpiti riprenderete l'azione con una pistola d'ordinanza, qualunque fosse l'arma a disposizione precedentemente.

FUCILE A POMPA



È la seconda arma più potente del gioco dopo il fucile lancia-granate. Preciso e letale, ha il vantaggio di essere efficacissimo negli scontri diretti contro i boss di fine livello, un singolo colpo equivale infatti a ben 6 di una pistola d'ordinanza. Purtroppo il caricatore contiene solamente sei colpi, ma ha tempi di ricarica decisamente brevi.

FUCILE LANCIA-GRANATE

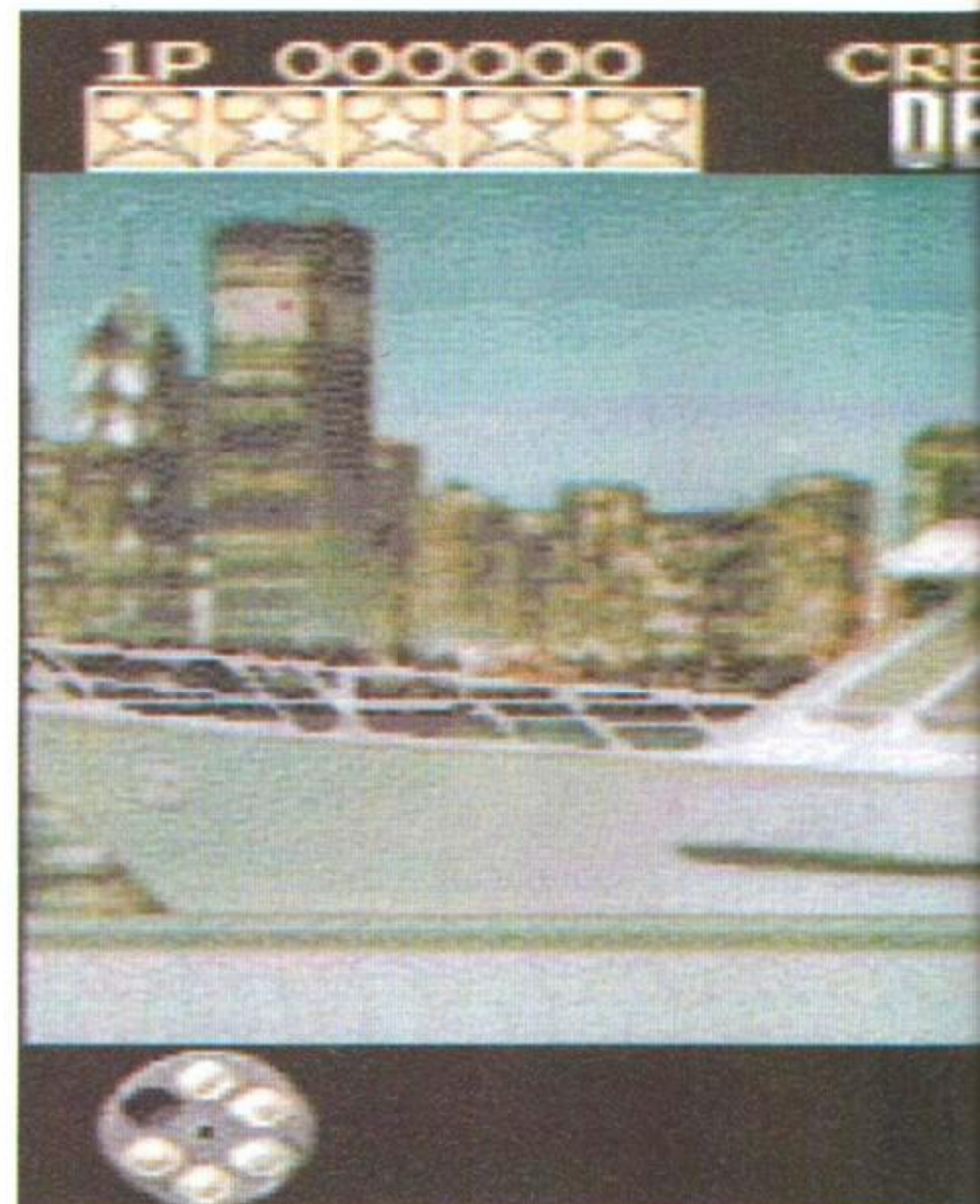


La regina delle armi da fuoco convenzionali! Il fucile lancia-granate è la più precisa e potente tra tutte le armi disponibili e, conseguentemente, è anche la più rara. Il suo caricatore contiene solo 7 colpi, ma sono sicuramente sufficienti per battere qualunque bandito, boss finali compresi!

FUCILE AUTOMATICO



Il suo caricatore contiene 12 colpi, però il fucile ne spara tre alla volta, per cui, in effetti, dopo solo quattro colpi bisogna ricaricare. È un'arma di tutto rispetto per quanto riguarda sia la potenza che la precisione, ma ha un grosso difetto: quando un terrorista si mette davanti a un cittadino innocente, il che capita frequentemente, il primo colpo raggiunge il bandito, mentre gli altri due finiscono inevitabilmente per colpire la vittima innocente, compromettendo l'esito del livello.



Ma perchè ce l'hanno tutti con me? Avrò detto qualcosa che non va?



Finalmente l'agognata promozione... chissà che con una bella raccomandazione non si riesca a far carriera!

buenti, che dopotutto pagano le tasse e odiano essere disturbati, dovrete semplicemente sparargli (ai terroristi, non ai contribuenti) cercando, nel contempo, di schivare le eventuali vittime innocenti presenti al momento del conflitto a fuoco, per evitare di irritare l'opinione pubblica che potrebbe andare in giro a dire che la polizia usa dei metodi violenti per ripristinare l'ordine nelle vie della città. Come avrete capito, *Lethal Enforcers* è uno sparatutto sullo stile del vecchio *Operation Wolf*. Facendo uso della propria arma bisogna colpire ogni nemico il più velocemente possibile, prima che questi abbia il tempo di aprire a sua volta il fuoco su di noi. Occasionalmente, alcuni innocui passanti attraverseranno lo schermo di corsa, nel disperato tentativo di sfuggire alle pallottole: è assolutamente vitale



Ma questo chi è? Non sarà mica un piazzista?



Violenza aahhg! Violenza!



Tiro al bersaglio: decisamente meglio trovarsi dall'altra parte della canna.



Normalmente mi piace la cucina cinese: però quando il servizio è così irritabile (Fantozzi docet).

riuscire a evitarle, pena il mancato superamento dello stage. Ogni livello si conclude con l'immane boss, per sconfiggere il quale dovrete vuotare non pochi caricatori. Oltre ai 5 livelli di gioco, sono state incluse alcune sezioni bonus d'allenamento nel poligono di tiro della centrale di polizia: in quest'occasione avrete la possibilità di affinare la vostra mira sparando a bersagli fissi e in movimento, senza correre alcun rischio di essere colpiti. Quando leggerete queste righe, *Lethal Enforcer* dovrebbe già essere distribuito dalla Giochi Preziosi in una speciale confezione contenente, oltre alla cartuccia (o al CD), il Justifier, una pistola a raggi infrarossi (tipo la zapper per NES) con cui il gioco è compatibile. Questo titolo è disponibile sia su CD che cartuccia; le due versioni tuttavia sono perfettamente identiche, ragione per cui, in teoria, la versione laser dovrebbe costare leggermente meno, staremo a vedere...

• Vordak



GRAFICA	SONORO	GIOCO	SFIDA
10	10	9	7

COMMENTO

Come debutto per il Justifier non c'è male: basta dare un'occhiata alle foto per capire che la grafica è da urlo: sia i fondali che gli sprite in movimento sono immagini digitalizzate di elementi reali. Il sonoro è fantastico: i campionamenti degli spari delle varie armi sono impressionanti e anche i sottofondi musicali non sono male, ovviamente la versione CD è superiore in questo, ma è l'unica differenza che la distingue dalla cartuccia (a dire la verità l'edizione su supporto ottico soffre di una fastidiosa lentezza nel caricamento degli scenari da disco, ma è comunque un difetto trascurabile). *Lethal Enforcers* può essere giocato anche con il joy-pad, ma in questo modo perde gran parte della sua giocabilità e risulterà meno divertente, ragion per cui, se volete giocarlo in coppia, vi conviene acquistare una pistola supplementare.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Lethal Enforcers
Casa	Konami
Distribuzione	Giochi Preziosi
N° Giocatori	1-2
Continua?	6
Livelli di difficoltà	3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL

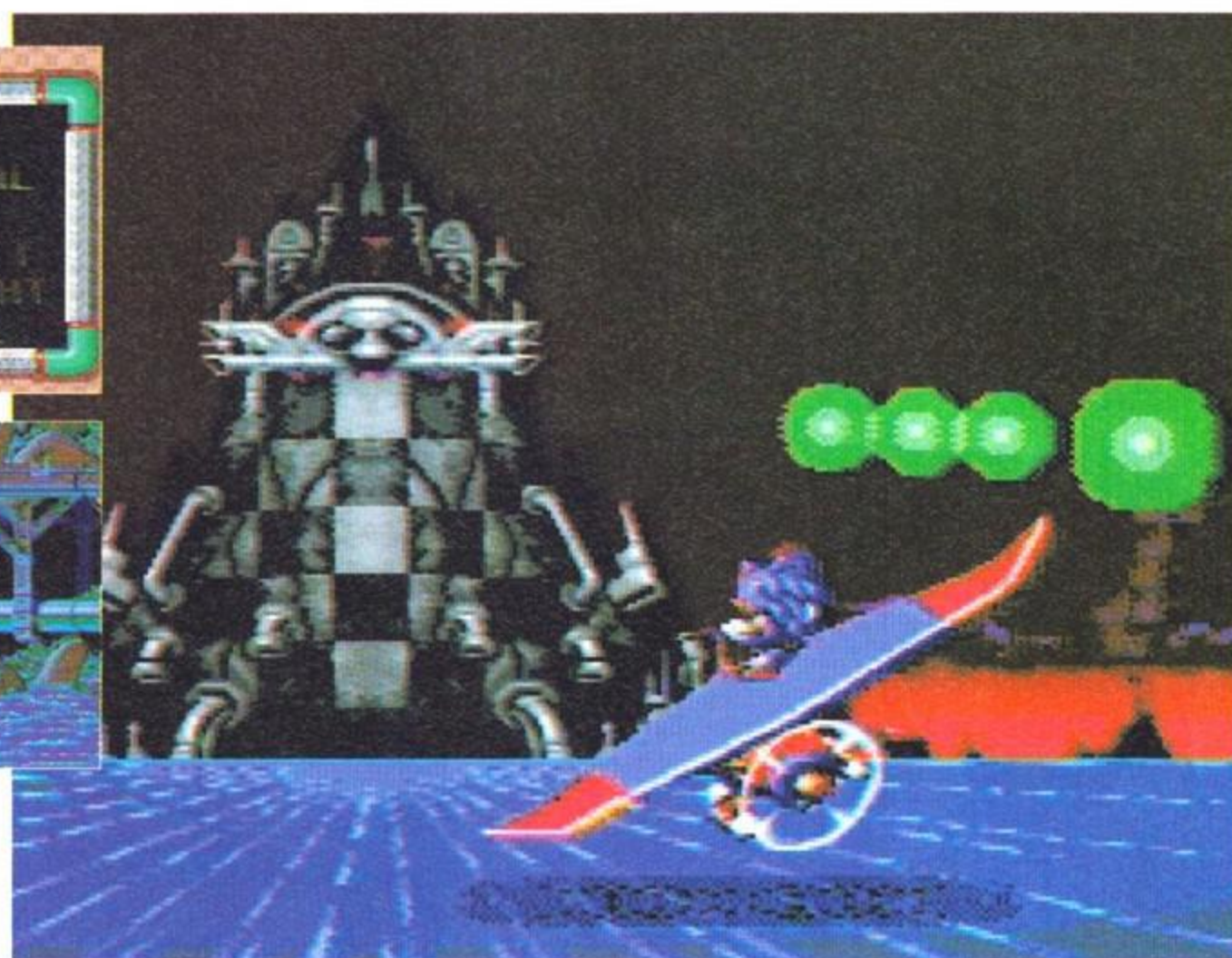


Personalmente non ho mai nutrito particolari dubbi sulla spiccata abilità con cui il porcospino

blu più veloce del mondo riesce, di volta in volta, a cacciarsi nei guai più incredibili. Però, accidenti, qualcuno mi dovrà pur spiegare come abbia fatto un dannato riccio ad infilarsi dentro a un flipper... E la prossima volta dove ce lo ritroveremo? Dentro il calcio balilla? Mah!



Il volo di avvicinamento alla fortezza del malvagio dottore. Le difese hanno abbattuto il deltaplano di Sonic, ma non datevi per vinti...il bello sta per iniziare.



Siamo alle solite, il Dr. Robotnik (Dottore? In cosa può essersi mai laureata una persona con un nome così stupido?), dopo averle prese di brutto in *Sonic*, *Sonic 2* e *Sonic CD*, ha deciso che questa è veramente la volta buona, e che potrà finalmente avere la meglio sull'odiato roditorre. Le ragioni che lo inducono a pensare ciò sono: 1) L'ormai imminente uscita di *Sonic 3* che, secondo indiscrezioni trapezate, vedrebbe il debutto di un nuovo antagonista che dovrebbe prendere il posto del baffuto grassone. 2) La sua nuova base segreta, costruita all'interno di un vulcano sperduto negli

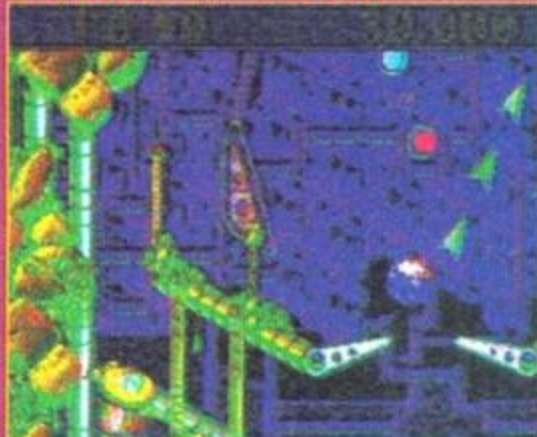


Un altro aspetto del labirinto in cui Sonic deve muoversi. Occhio allo squalo meccanico, non sembra un amico.

PAGHI UNO, PRENDI QUATTRO

Più conveniente della COOP, *Sonic Spinball* offre, al prezzo di un'unica cartuccia, ben quattro diversi flipper. Vediamoli in dettaglio:

TOXIC CAVES:



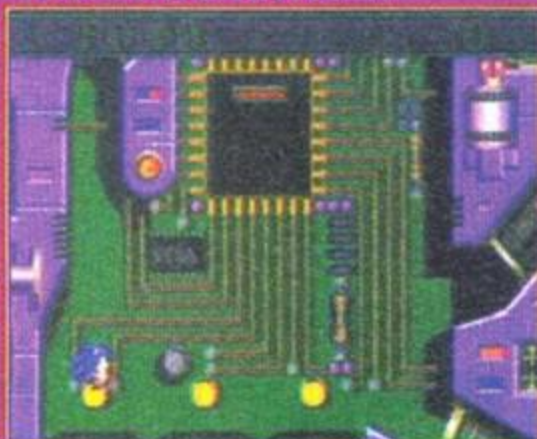
Il primo dei flipper in ordine di apparizione. Situato nelle caverne super inquinate che costituiscono i sotterranei della fortezza, le Toxic Caves sono il risultato della degradazione ambientale di cui Robotnik si è reso responsabile. Una mossa falsa può significare un tuffo nei micidiali acidi verdi sottostanti, oppure nelle fauci di un Rexxon, un terribile e gigantesco rettile meccanico. Il boss finale è un enorme insetto meccanico con la faccia di Robotnik, chiamato Scorpius.

LAVA POWERHOUSE:



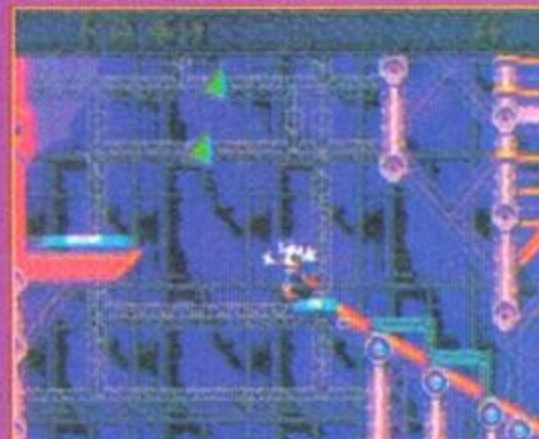
La particolarità di questo livello, situato nella centrale energetica del Monte Mobius, è costituita dalla presenza di cannoncini a getto di vapore che sostituiscono i tradizionali "flipper" (cioè le "palette" con cui si colpisce la pallina). Un fiume di lava scorre sotto le fondamenta della centrale, quindi occhio a dove mettete le zampe, dopotutto a nessuno piace il porcospino fritto! Il bizzarro boss di fine livello è una specie di pentola a pressione in cui cuociono quattro teste di... Robotnik.

THE MACHINE:



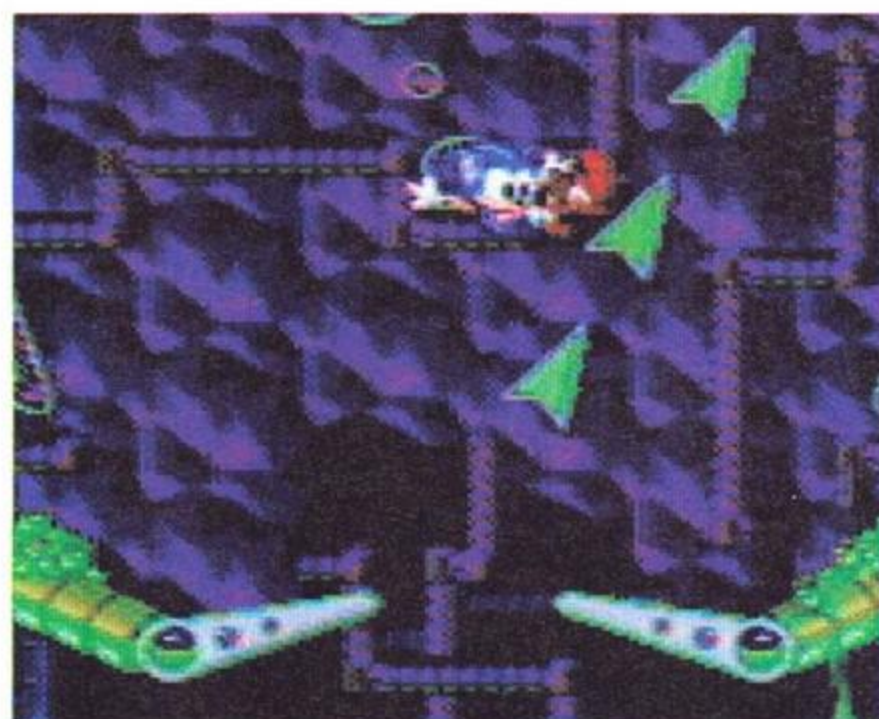
Questa è la fabbrica in cui il Dr. Robotnik imprigiona gli animali per trasformarli in freddi robot. Il rischio principale che si corre è quello di rimanere intrappolati nelle ruote dentate del motore principale (ricordate quel vecchio film con Charlie Chaplin?) e venire spappolati. La distruzione della fortezza comincia dunque da qui, per poi continuare nello...

SHOWDOWN:



Il Monte Mobius è ormai prossimo al collasso, recuperando gli ultimi Smeraldi del Chaos s'innescava una reazione a catena che avrà il suo naturale culmine nell'esplosione del vulcano. Sentendo prossima la sua fine, il panzone si è rinchiuso nella sua navicella pronto a decollare e a fuggire in qualche altro rifugio segreto. Tocca a Sonic impedire che il folle scienziato riesca a farla franca. Per riuscirci il porcospino dovrà raggiungere la navicella e affrontare il grassone in un micidiale combattimento corpo a corpo...

BALL



Un anfratto molto colorato in cui la pallina Sonic deve muoversi per raggiungere gli smeraldi.

dalla presenza di alcune fasi tipiche da platform-game in cui il porcospino, forse memore dell'antica e ormai irrimediabilmente compromessa dignità, può muoversi cercando di recuperare gli oggetti che costituiscono l'obiettivo principale della sua ricerca: gli Smeraldi del Chaos, che stabilizzano l'attività vulcanica del Monte Mobius e gli impediscono di esplodere. Non potevano mancare i soliti boss di fine livello e schermi bonus particolarmente ricchi di punti e premi extra. Il nostro porcospino se la cava piuttosto bene nelle sue nuove veci di pallina, anche se la grafica risulta un po' troppo confusa, e difficilmente si intuiscono quali sono i veri pericoli. Robotnik farà meglio a stare attento: questa volta ce li hai proprio fatti girare... gli aculei, naturalmente!

• Vordak



Un diamante che stabilizza le difese della fortezza del Dr. Robotnik. Distruggetelo, e ne vedrete delle belle.



Il nostro porcospino è riuscito nella sua impresa, godiamocelo mentre dà libero sfogo alla sua gioia.



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Un po' scarni gli sfondi, ma comunque ben disegnati	Generalmente gradevole, anche se un po' monotono	Decisamente buona. Grande facilità d'utilizzo	La crescente difficoltà dei livelli è ben bilanciata
8	8	9	9

COMMENTO

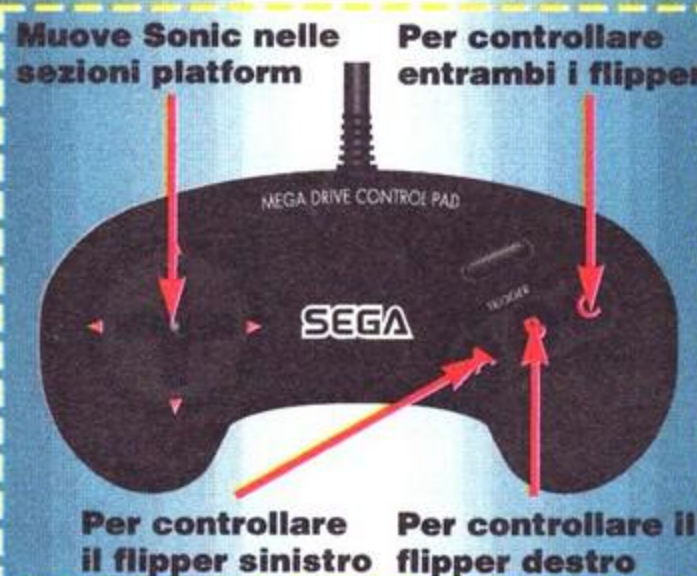
Non c'è male, anche se probabilmente si sarebbe potuto fare di meglio. Tra tutti i flippers usciti finora per Megadrive (*Crue Ball*, *Dragon's Fury* ecc...), *Sonic Spinball* è quello che presenta maggior varietà di livelli e miglior equilibrio tra difficoltà e giocabilità. Il metodo di controllo è un po' strano (in tutti i simulatori di flipper la "paletta" sinistra è controllata dal pulsante direzionale), ma la possibilità di controllare entrambe le palette con un unico pulsante permette di ovviare il problema. Originale ed apprezzabile anche la scelta di sovrapporre un platform-game ad un flipper, anche se sarebbe forse stato meglio bilanciare un po' di più i due giochi. Anche se non è un "power game", mi sento di poter consigliare questo gioco a tutti gli estimatori del riccio blu, cacciatori compresi!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Sonic Spinball
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi preziosi
N° Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di difficoltà	1

FLIPPER

SOTTO CONTROLLO



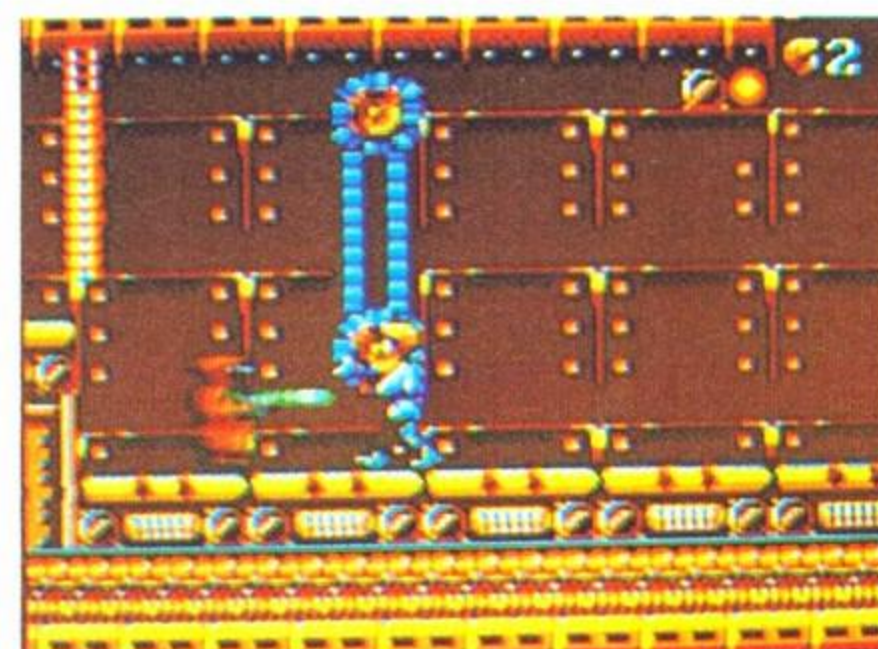
STAR WARS



I mitici eroi della grande battaglia contro la Morte Nera sono a disposizione dei possessori di MS e GG, pronti a far rivivere le fantastiche avventure della leggendaria saga diretta da George Lucas. Non perdiamo tempo... e che la forza sia con voi!



Il nostro fidato droide vi darà informazioni riguardo ciò che vi aspetta in determinate sezioni di gioco.



Attenzione a questi esseri piccoli ma letali, sono la perfidia fatta a persona.

Credo che tutti conoscano l'ormai mitica leggenda di Luke Skywalker, l'ultimo dei cavalieri jedi e dei suoi degni compagni d'avventura: la principessa Leila, carismatica guida dei ribelli; Han Solo, abilissimo pilota del Millennium Falcon; 3PO il droide dalle fattezze umane (gran chiacchierone come Dupont) e per finire del piccolo robotino C1-P8 così utile e fedele ai nostri eroi.

Sulla falsa riga delle avventure interstellari dei nostri amici eccovi un paio di cartucce che vi faranno ripercorrere l'itinerario, irto di pericoli e imprevisti, per avere finalmente ragione del malefico Impero che si è servito delle sue immense risorse belliche per assoggettare interi pianeti.

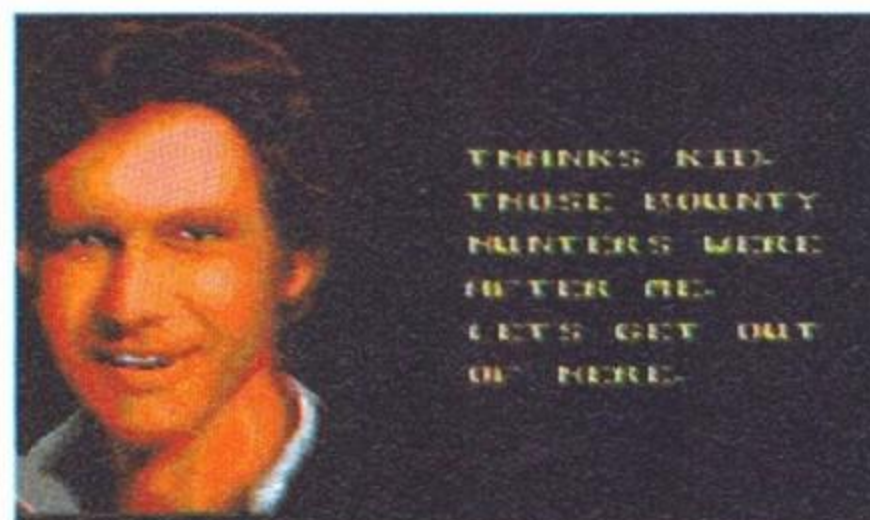
È il vostro turno, e tocca a voi combattere per far fuori Dart Fener e i suoi scagnozzi cercando di cavarvela sia nell'insidioso deserto di Tatooine sia nei pericolosi labirinti della Morte Nera.

La dinamica di gioco è simile per entrambe le console: il vostro compito sarà quello di recuperare i compagni d'avventura e di servirvene nella maniera migliore e al momento propizio.

Inizierete la vostra avventura su Tatooine



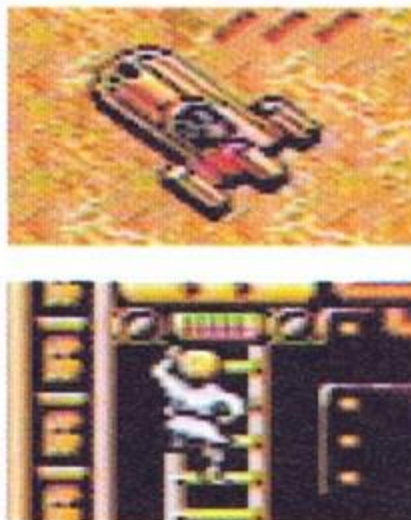
La caverna blu è uno dei tanti meandri presenti su Tatooine. Qui muoverete i primi passi per ritrovare Obi Wan Kenobi, oltre che i due amici droidi e gli scudi che si riveleranno utilissimi una volta che vi troverete alla guida del Millennium Falcon.



Il pilota del Millennium Falcon Ian Solo. Ha qualche problema con i debitori, ma è un ottimo combattente.



Siete nei pressi dell'Hangar ora basterà ritrovare Ian Solo per fare il primo passo verso la Morte Nera.



Durante il percorso avrete la possibilità di trovare delle armi supplementari che si riveleranno assai utili.
Sopra, Per acedere ad altezze improbabili le scale vi aiuteranno in più di un'occasione.

COSA NON SI FA PER RIMANERE VIVI!

Ecco un paio di cosine che potrebbero risultare molto utili durante il viaggio, cercate di farne buon uso!



FASTER BLASTER

È un'arma molto più veloce e potente della solita vecchia pistola di Luke. Potrete trovarla nella caverna blu su Tatooine.



VITA EXTRA

non sono facili da trovare e valgono solo per il personaggio di Luke che può raccogliercene fino a sette.



SCUDI DEL MILLENNIUM FALCON

Saranno la vostra protezione durante la traversata del campo di asteroidi una volta lasciato Tatooine, ma ricordate che potrete raccogliercene otto al massimo (anche se poi in possono essere rigenerati con l'aiuto di C1-P8).



SPADA LASER

Vi verrà donata dal vostro maestro Obi-Wan-Kenobi che attende fiducioso nella sua dimora. Quest'arma è davvero potente e basterà un solo colpo per distruggere qualunque avversario.



SFERE DELLA SALUTE

le troverete disseminate durante il percorso e ripristineranno totalmente l'energia.



MINI SFERE DELLA SALUTE

Sono molto simili alle prime ma meno potenti.

sul quale avrete già la possibilità di ritrovare tutti i vostri compagni e di garantirvi delle vite supplementari (attenzione però, questo vale solo per Luke!) passando per le varie caverne fino a raggiungere lo spazio porto di Mos Eisley dal quale decollerete per raggiungere la Morte Nera. Lungo tutto il pianeta troverete una gran quantità di pericoli e, a rendervi le cose ancora più ardue, ci sarà la notevole difficoltà nel manovrare il Landspeeder sul terreno sabbioso. Una volta giunti nello spazio porto vi imbarcherete sul Millenium Falcon alla guida del comandante Solo, e questo accadrà indipendentemente dalla porzione di pianeta che avete esplorato e dai personaggi ritrovati; durante il gioco tuttavia si renderà praticamente indispensabile la presenza dei vostri fedeli compagni, quindi sarà più conveniente trattenere la vostra irrefrenabile voglia di fare a pezzettini l'orrendo Lord Fener e meditare un piano un tantino meno impulsivo!

Ciò che dovrete affrontare una volta partiti da Tatooine sarà un pericoloso campo di asteroidi, superato il quale vi troverete faccia a faccia con la gigantesca nave-pianeta che sta causando tanta morte e distruzione

e con il suo potentissimo raggio. Durante la sezione sulla Stella della morte C1-P8 vi aiuterà mostrandovi la mappa dettagliata di tutti gli anfratti e i nascondigli dell'astronave se gli darete la possibilità di interfacciarsi alla rete dell'astronave dalla sala di controllo, e ne avrete parecchio bisogno dato che sarà vostro compito salvare la principessa caduta nelle mani di questi mascalzoni!

Se sarete riusciti nel vostro intento giungerete nella sezione finale del gioco: che consiste cioè nel tornare alla base dei ribelli per farvi assegnare uno degli X-Wing da pilotare contro la Morte Nera per colpire il motore principale della stazione provocando così una tremenda esplosione a catena che spazzerà dai cieli la mastodontica, quanto letale, struttura.

Cosa aspettate allora? La principessa Leila che era partita per cercare di rubare i piani dell'ultima, potentissima, arma segreta dell'impero è stata catturata... non potete permettere che rimanga tra le mani dell'Imperatore! Andate dunque e che la Forza scorra vigorosa nelle vostre vene!

• Red Fury



MS 79

GG 84

GRAFICA	SONORO	GIOCO	SFIDA
Bella e sopra la media	Sympatiche musiche	Buona per le due versioni	Non vi staccate presto
6	7	6	7
8	7	7	7

COMMENTO

VERSIONE MASTER SYSTEM

Il fascino di Star Wars si rivela anche sul MS. Purtroppo però le sezioni a piattaforme sembrano un po' tutte uguali con le medesime disposizioni di ostacoli e nemici, in compenso però, le parti alla guida dell'X-Wing sono davvero esaltanti, soprattutto perché sottolineate da un sonoro che si è rivelato il vero fiore all'occhiello di questa cartuccia. Consigliata agli amanti del genere.

VERSIONE GAME GEAR

L'ottima grafica e il grande sonoro mi hanno davvero convinto che Star Wars non è ancora un titolo superato, no davvero! Se SW vi ha conquistato sul grande schermo farà lo stesso su quello più piccolo del vostro GG! La giocabilità è davvero ben calibrata con parecchi punti di "aiuto" che renderanno l'azione notevolmente più veloce e divertente. Da giocare !!!

SCHEDA TECNICA

Titolo **Star Wars**
Casa **U.S.Gold**
Distribuzione **Leader**
N°Giocatori **1**
Continua? **9 (MS) e Sì (GG)**
Livelli di difficoltà **2**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



MIG-29 FIGHTER PILOT



Sognate di essere un pilota Top Gun ma avete difficoltà persino ad andare a piedi? Vorreste

essere coinvolti in una romantica storia d'amore con l'affascinante Kelly McGillis ma siete più brutti dei dinosauri di Jurassic Park? Avete due possibilità: o vi date all'ippica, oppure vi cuccate l'ultimo simulatore della Domark: **MIG-29**



Dopo il mediocre *F-22 Interceptor* della Electronic Arts, dopo il deludente *F-15 Strike Eagle* della Microprose, un nuovo simulatore di volo viene a infestare l'elenco dei giochi per il 16 bit di casa Sega. Ispirato all'aereo considerato da molti come il miglior caccia bombardiere del mondo, *MIG-29 Fighter Pilot* è la conversione "minore" di un omonimo titolo apparso qualche tempo fa su computer PC e Amiga. In breve la trama: lo stato mediorientale di Arzaria, sotto il comando del generale Hasouz, ha invaso il vicino principato di Sautar, ricco di petrolio e di altre materie prime (vi ricorda niente?). La preoccupazione dell'Occidente si basa sul fatto che adesso il generale Hasouz controlla un quarto della produzione mondiale di petrolio, oltre a trovarsi in una buona posizione per attaccare il vicino paese di Yabal. Se questo si dovesse verificare, le autorità ritengono che l'equilibrio tra i poteri della regione verrebbe sconvolto. Il Segretario Generale delle Nazioni Unite ha decretato che le forze aeree della Comunità degli Stati Indipendenti (ex URSS), voleranno al fianco delle forze NATO nel tentativo di liberare il Sautar. Il Mig-29 di costruzione russa sarà in testa alle operazioni... Per riuscire a portare a termine il proprio compito, il pilota dovrà eseguire, una dopo l'altra, 5 missioni di crescente difficoltà (per la cui descrizione vi rimando al box specifico) cercando, nel contempo, di portare a casa l'aereo e la pellaccia. Oltre alle 5 missioni standard, il gioco ne prevede una d'addestramento,



La vista dall'aeroplano non è certo impressionante, tutto piatto e monotono.



Abbiamo inquadrato l'obiettivo. Quella fabbrica di armi non drerà ancora per molto.



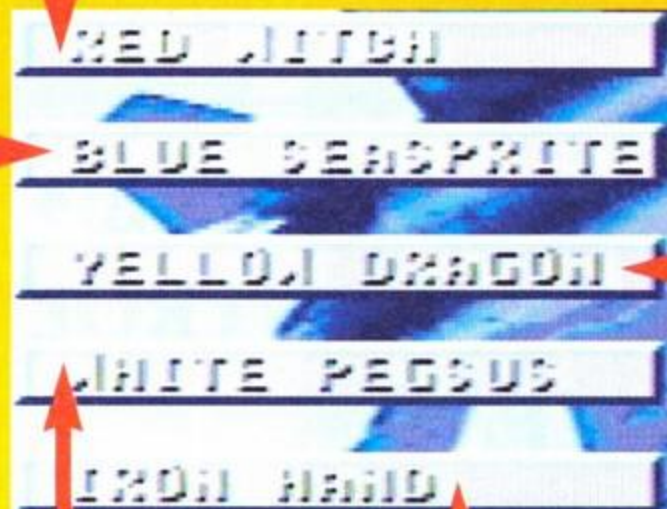
Che bell'atterraggio. O sarà un decollo? Vordak ma possibile che non ti ricordi mai nulla!

MA PERCHÉ LE MISSIONI HANNO NOMI COSÌ STUPIDI?

Giudicate un po' voi...

STREGA ROSSA: No, Red Fury stavolta non c'entra; allo scopo di permettere alle forze NATO di attivare un'offensiva terrestre per liberare il Sautar, il sistema di comando, controllo e comunicazione (CCC) di Arzaria deve essere distrutto. È situato nella città di Al Tamas che si trova nel territorio in mano al nemico.

SPIRITO BLU DEL MARE (?!?): Il "Chester", un sottomarino ICBM classe Dallas, con a bordo un gruppo di comando O. R. F. si è incagliato ed è stato catturato dalla marina Arzariana. Gli elicotteri armati arzariani sono riusciti ad attaccare dei cavi d'acciaio ad alta resistenza al sottomarino e lo stanno portando nel porto di Tabor. La tua missione consiste nel liberare il "Chester" e di riportarlo indietro indenne.



DRAGO GIALLO: Il vento di guerra sta cambiando direzione. Le forze NATO stanno avanzando velocemente adesso; tuttavia è sorto un nuovo pericolo. Le nostre forze terrestri a mano a mano che avanzano si espongono sempre più a un attacco dei missili "Freedom" a media portata. In questa missione dovrai affrontare la rinomata Guardia della Capitale, la forza aerea d'élite super addestrata del generale Hasouz.

PEGASO BIANCO: L'ultima informazione dei servizi segreti è quella più preoccupante: Hasouz sta per entrare in possesso di armi nucleari. I micidiali ordigni verranno consegnati utilizzando una nuova linea ferroviaria e una strada. Dei camion e dei treni trasportano del minerale grezzo di uranio nella postazione e presto trasporteranno via delle testate nucleari. Il reattore può essere disattivato ma se l'edificio principale venisse colpito, le mura di contenimento si romperebbero provocando una disastrosa fuga di radiazioni e forse un'esplosione nucleare...

MANO D'ACCIAIO: L'arma contemporanea che semina più terrore è senza dubbio il missile SCUD. Primitivo, difficile da controllare e impreciso è un'arma perfetta per un despota come il generale Hasouz. Lancialo verso un obiettivo militare e questo lo mancherà e colpirà una zona abitata da civili ferendo, o addirittura uccidendo, delle persone innocenti. La tua missione prevede di individuare e distruggere gli SCUD sparsi per il deserto.



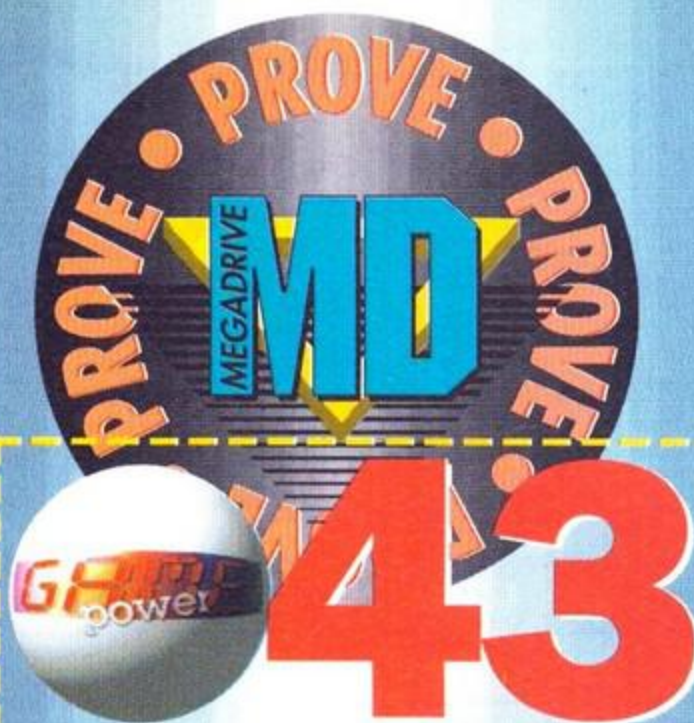
La pista è rappresentata con tanto di torre di controllo. Niente di esaltante, comunque.

che consente di acquistare rapidamente familiarità con i comandi. Una nota positiva riguarda la possibilità, offerta all'inizio del gioco, di selezionare la lingua con cui i messaggi verranno comunicati sullo schermo; fortunatamente, l'italiano è una delle lingue disponibili. Ora, un simulatore che sia degno di portare questo nome dovrebbe consentire al giocatore il controllo, oltre che della cloche e dei sistemi di fuoco, anche dei motori, degli ipersostentatori, dei freni aereodinamici, del carrello e così via. Naturalmente Mig-29, proponendosi come simulatore "serio", non fa eccezione in questo, ma, come è facile immaginarsi, fallisce completamente nel tentativo di ricreare il seppur mini-

mo livello di realismo che è lecito aspettarsi da una simulazione a causa dell'assoluta inadeguatezza, da parte di un joypad, di controllare così tante cose contemporaneamente. Così, per ovviare all'inconveniente, si è costretti a fare uso di menu e sottomenu che consentano di "raggiungere" quei sistemi che si intendono controllare di volta in volta.

E tutto questo, badate bene, viene eseguito senza mettere il gioco in pausa, lasciando così l'aereo completamente privo di controllo per alcuni brevi ma cruciali istanti! Cocciolone docet...

• Vordak



COMMENTO

Sembra quasi incredibile, ma fino a oggi non è ancora stata prodotta una simulazione di volo decente per il Mega Drive. Oltre alla lacunosa gestione dei sistemi di bordo, a cui abbiamo già accennato in precedenza, Mig-29 è supportato da una grafica scialba, piatta e mediocre, nonché da una giocabilità pressoché inesistente. Gli scenari non sono assolutamente realistici e devono essere risolti in pochi minuti vista l'autonomia del velivolo. Insomma, lasciate perdere e, se volete divertirvi, date invece un'occhiata a *Jungle strike* o al suo predecessore *Desert Strike*, perlomeno fino a che non uscirà una simulazione dignitosa per Mega Drive!

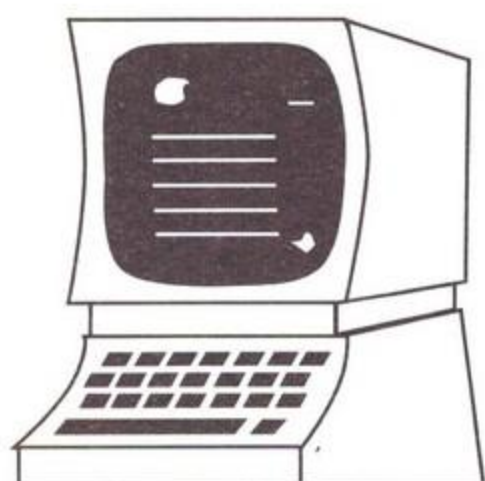
SCHEDA TECNICA

Titolo **Mig-29 Fighter Pilot**
Casa **Domark**
Distribuzione **Giochi Preziosi**
N° Giocatori **1**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **1**

SIM. DI VOLO

SOTTO CONTROLLO





Super Games

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. (02) 29520180 - Tel/Fax (02) 29520184

Orari di apertura: Lunedì 15.00-19.30, da Martedì a Sabato 9.00-12.30/15.00-19.30



GAME BOY
£. 85.000



**SEGA MEGA DRIVE +
SONIC + 2 CONTROL
PAD
A L. 279.000**

**VASTO
ASSORTIMENTO
DI TITOLI PER
ATARI LINX
A SOLE L.
49.000**

**OLTRE 200
GIOCHI
DISPONIBILI
PER A-CD 32**

TITOLI PER GAME BOY

SUPER MARIO LAND 2	TELEFONARE
DUCK TALES 2	L. 69.000
F1 GRAND PRIX CHALLENGE	L. 75.000
NIGEL MANSELL	L. 75.000
KICK OFF	L. 45.000
TIP OFF	L. 45.000
BUGS BUNNY	L. 45.000
INDIANA JONES L.C.	L. 65.000
PINBALL LAND	L. 69.000
TOP RANK TENNIS	L. 65.000
PRINCE OF PERSIA	L. 45.000
LAST ACTION HERO	L. 69.000
GARGOYLE'S QUEST	L. 39.000
GHOSTBUSTER	L. 75.000
BATMAN ANIMATED ADV.	L. 75.000
JURASSIC PARK	TELEFONARE
TINY TOONS 2	L. 65.000
MORTAL KOMBAT	L. 75.000
TURTLES III	L. 75.000
POPEYE 2	TELEFONARE
SNOOPY	L. 45.000
MICKEY'S DANGEROUS	L. 65.000

TITOLI PER SEGA MEGA DRIVE

STREET FIGHTER II SPEC. ED.	L. 159.000
JURASSIC PARK	L. 149.000
SENSIBLE SOCCER	L. 129.000
FIFA SOCCER	L. 129.000
MORTAL KOMBAT	L. 139.000
LETHAL ENFORCERS	L. 169.000
SONIC 2	TELEFONARE
CHUCK ROCK 2	L. 129.000
INDIANA JONES L.C.	L. 119.000
BUBSY	TELEFONARE
HOOK	L. 115.000
CLIFFHANGER	L. 109.000
VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI GIAPPONESI DA SOLE L. 39.000	



£. 289.000

TITOLI PER SUPER NES

Jurassic Park	L. 69.000
Street Fighter II	Telefonare
Cliffhanger	L. 159.000
Robocop Vs Terminator	L. 149.000
Asterix	L. 129.000
Road Runner	L. 139.000
World League Soccer '94	L. 149.000
Super Mario Kart	L. 79.000
NBA showdown	L. 149.000
Alien Vs Predator	L. 139.000
Super Tennis	L. 109.000
Extrainings	L. 69.000
Mortal Kombat	telefonare
Gundam F91	telefonare
Lamborghini	L. 149.000
Nigel Mansell	L. 155.000

**STREET FIGHTER 2
TURBO EDIZIONE
LIMITATA E
NUMERATA**

**VARI TITOLI
GIAPPONESI DA
£. 69.000**



189.000

TITOLI PER GAME GEAR

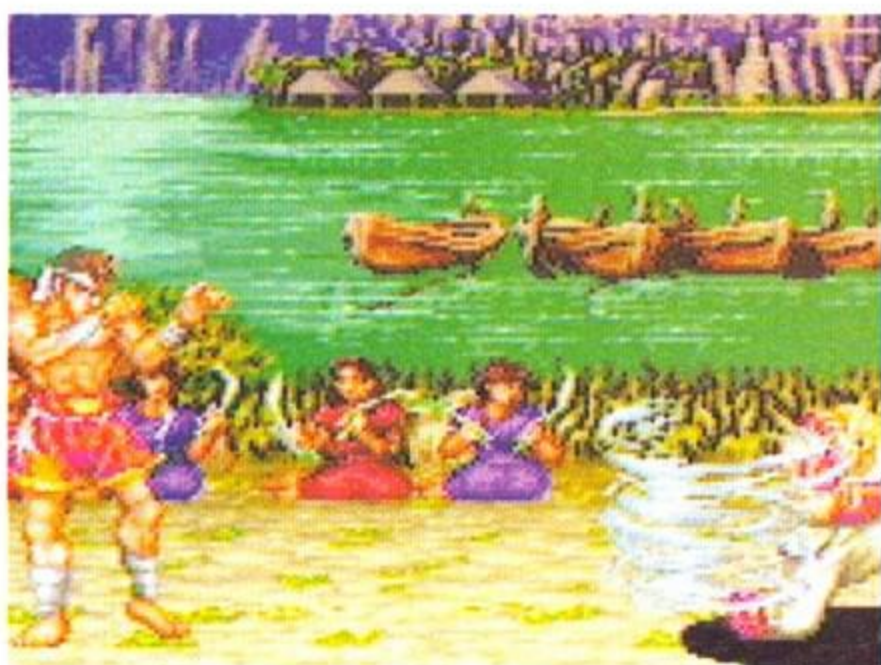
JURASSIC PARK	L. 85.000
SONIC 3	TELEFONARE
SPEEDTRAP (WILLY COYOTE)	L. 79.000
HOOK	L. 75.000
DRACULA	L. 75.000
MASTER OF DARKNESS	L. 75.000
WINTER OLIMPICS	L. 85.000
STRIDER RETURNS	TELEFONARE
G-LOC	L. 65.000
MORTAL KOMBAT	TELEFONARE



£. 49.000

HANDY-BOY

Tutti i prezzi sopra riportati sono al netto di IVA 19%. Si effettuano pagamenti rateali senza anticipo e senza cambiali per la LOMBARDIA. Garanzia 12 MESI su tutti i prodotti con assistenza in sede. Vendita per corrispondenza. Spedizioni in tutta Italia entro le 48 ORE



FINAL FURY 2



Aaah... Finalmente ci siamo! Ecco la prima trasposizione da Neo Geo su SNES fatta in modo decente. Era ora, anche perché cominciavo a stufarmi di tutte queste conversioni fatte male e troppo velocemente...



Eh eh eh! Andy Bogard credeva di beccarci con la sua mossa speciale ma noi siamo stati più svelti di lui e abbiamo cambiato piano!

Come potete immaginare, la trama del gioco non è proprio il massimo dell'originalità visto che stiamo parlando di un perfetto clone di *Street Fighter 2*. Sta di fatto che questa cartuccina da 24 Mbit è la conversione di uno dei più belli picchia-picchia disponibile per Neo Geo. Stiamo all'occhio e scopriamo come è andata questa conversione. Come potete vedere dalle foto, la grafica del gioco è stata particolarmente curata per restare il più fedele possibile alla versione originale (al contrario di *Art of Fighting*, anche se è vero che hanno lasciato l'effetto zoom al contrario di *FF2* dove è sparito... E chi se ne frega! Se il gioco è bello lo stesso...). Cominciato un nuovo torneo, potete scegliere il vostro combattente tra ben 8 personaggi diversi provenienti da tutto il mondo, e che sono diventati maestri delle loro rispettive tecniche (vedi box).



Bram! Una bella bolla di energia concentrata per il nostro gemello! Se non è contento se ne poteva stare anche a casa...

Il vostro obiettivo è vincere il tanto ambito titolo di campione. La formula è sempre quella, con l'ormai classico 2 incontri su 3, anche se avrete la possibilità di mollare super-colpi speciali quando avrete poca energia (forza della disperazione? Boh...).

Dovrete scontrarvi prima contro i vostri diretti concorrenti, poi contro i tre ex-campioni, infine dovete affrontare il detentore del titolo in persona: W. Krauser (date un'altra occhiata al box). Mi sembra già di sentire le vostre obiezioni: "Caspita, come se non l'avesse mai fatto nessuno...". Calmi, date tempo al tempo! Questa cartuccia ha quattro particolarità veramente interessanti, a parte l'ottima realizzazione.

La prima è che ogni personaggio dispone di una caterva di colpi speciali (senza contare le mosse supersegrete piuttosto difficili da eseguire ma che sicuramente un giorno vi elencheremo). La seconda è che durante i combattimenti potrete spostarvi su due piani prospettici diversi, in modo da sfuggire relativamente alle limitazioni del tradizionale campo di battaglia bidimensionale (potrete così evitare un colpo non più parando ma girandogli attorno! Bello, no?!?).

La terza riguarda i fondali veramente belli e spesso animati (sto parlando di vere animazioni, non come quelle di *SF2*!!!), che cambiano anche a seconda dell'ora del giorno in cui si svolge il combattimento. La quarta e ultima particolarità riguarda alcuni oggetti pre-

I BUONI...

TERRY BOGARD

Vive nel Grand Canyon e gli piace viaggiare in treno (!?). Le sue mosse speciali sono la tremenda carica con pugno infuocato, il calcio in rovesciata, la scossa elettrica e una sorta di torpedine!!!

ANDY BOGARD

È il fratello di Terry, e anche lui è un temibile avversario. Le sue mosse speciali sono la gomitata con rincorsa, il doppio pugno rotante, la palla di fuoco e la scivolata.

JOE HIGASHI

Assieme ai primi due, era il protagonista del primo *Fatal Fury*. Le sue tecniche sono imprevedibili. Le mosse speciali sono i mille pugni, il calcio della tigre, il tornado e il calcio lampo.

KIM KAP HWAN

Personalmente è il personaggio che preferisco. Ha tre calci e un pugno solo e i suoi colpi sono veramente spettacolari. Le mosse speciali sono il calcio in rovesciata, la piroetta volante con spaccata finale, e la possibilità di lanciarsi per aria e tornare giù in picchiata a "martellare" più volte il nemico.

BIG BEAR

Questo panzone si merita pienamente il suo nome. Ma state attenti perché se s'incavola sono guai GROSSI! È un wrestler professionista e le sue mosse speciali sono la presa dell'orso, le testate, la spallata e il tremendo laccio californiano.

CHENG SIN ZAN

Ecco un altro grassone da non sottovalutare. Può lanciare palle di fuoco, tuffarsi in volo d'angelo per poi schiacciarsi poi con il suo panzone e riempire il cranio dell'avversario di testate. Attenzione alle esplosioni che provoca!

JUBEI YAMADA

Non lasciatevi ingannare: anche se sembra un povero vecchietto indifeso è abbastanza forte da prendervi, tirarvi su e schiacciarvi! Ha lo stesso vizio di certe famose tartarughe di mangiare solo pizza, e le adora a tal punto che le usa pure come armi. La sua ultima mossa speciale consiste in una carica con presa e ribaltamento dell'avversario. Tremendo!

MAI SHIRANUI

Ecco la "Chun Li" di *Fatal Fury 2*! Quando combatte in casa può aggrapparsi a un palo e tuffarsi verso di voi facendo foggia di uno splendido e letale volo d'angelo, fate attenzione quando vi lancia i suoi ventagli, e guardatevi dal micidiale salto con gomitata e dalla sua capigliatura infiammata che utilizza come frusta.



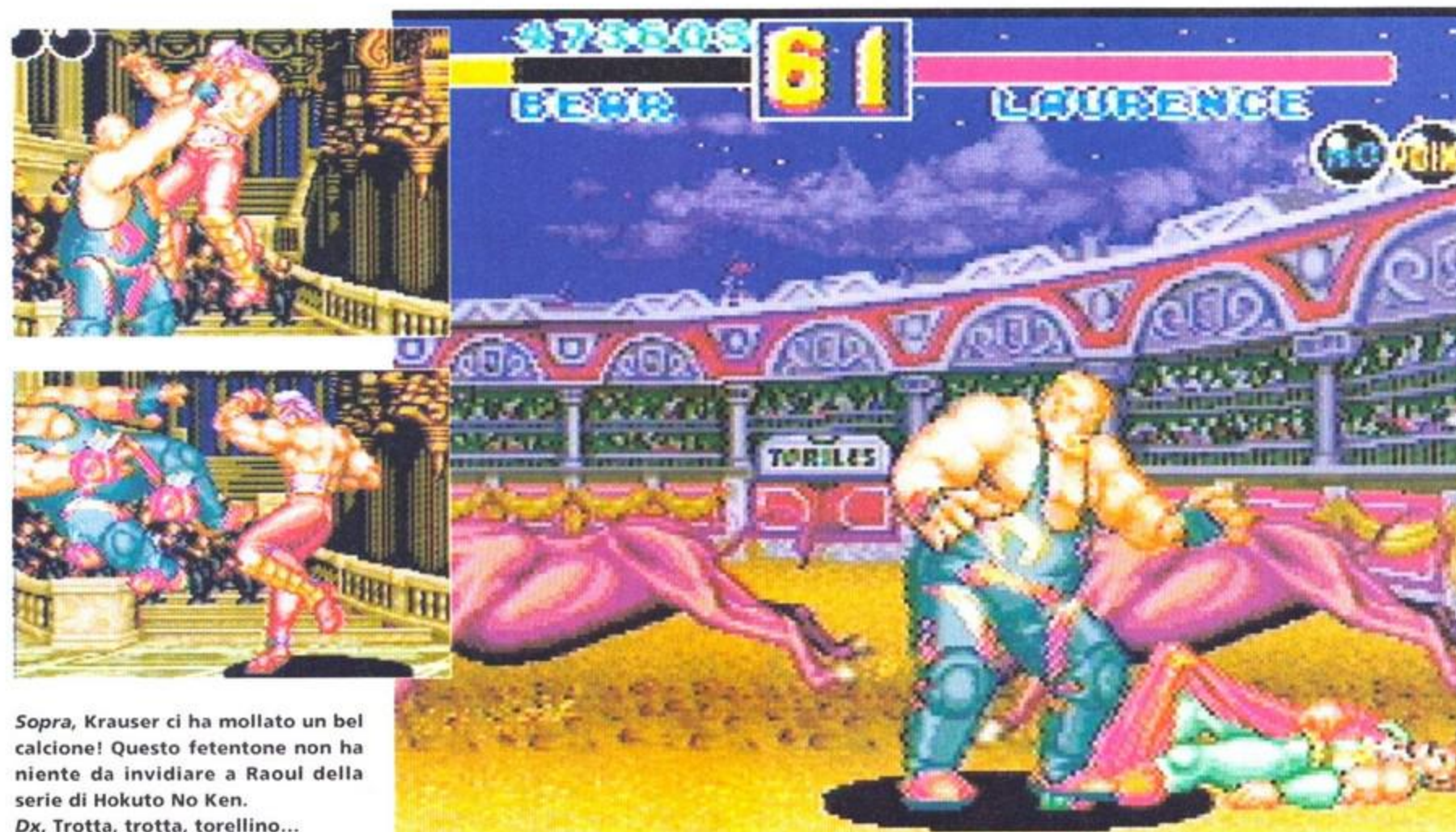
Wolfgang Krauser ha avuto quello che si meritava! Big Bear non è un tipo che scherza. Di solito i suoi ceffoni lasciano il segno!



Ahia! Qua la faccenda si mette male! Quel panzone di Cheng Sin Zan sta per caderci addosso!



Pim! Pum! Pam! Ahia! Lawrence Blood le sta prendendo di santa ragione da Big Bear!



Sopra, Krauser ci ha mollato un bel calcione! Questo fetentone non ha niente da invidiare a Raoul della serie di Hokuto No Ken.
Dx, Trotta, trotta, torellino...

IL LIVELLO BONUS

Ogni tanto, tra un combattimento e l'altro potrete sfogare la vostra ira distruggendo blocchi di materiale diverso. Bisogna però stare molto attenti perché cadranno dall'alto e spesso su piani prospettici diversi. Se riuscirete a distruggerli tutti entro lo scadere del tempo vi cuccherete un bel BONUS!!!



...& CATTIVI!

BILLY KANE



Questo vigliaccone combatte con un bastone abbastanza strano che può trasformarsi in nunchaku. State attenti a non finire negli ingranaggi del Tower Bridge!!!

AXEL HAWK



Questo pelato vi aspetta sul suo ring elettrificato. Lancia tremendi diretti e ganci, per non parlare delle sue palle di fuoco. State attenti a non finire sulle corde, altrimenti... Zzzot!

LAWRENCE BLOOD



Questo torero è uno dei personaggi più vili del gioco. Occhio alla mandria di tori che attraversano lo schermo. Comunque non dimenticate che anche lui può farvi molto male!

W. KRAUSER



Eh, eh, eh! Ecco l'ultimo personaggio del gioco. Non notate una certa somiglianza con Raoul della serie Hokuto No Ken? A me sembrano fratelli!



In mezzo, il bastone di Billy Kane è proprio micidiale! Quando lo fa ruotare poi...

A destra, quel beota di Axel Hawk combatte su un ring elettrificato... Peccato che non abbia pensato che la cosa gli si poteva rivoltare contro!



Sopra, Jubei Yamada sembra un povero vecchietto indifeso ma quando si arrabbia è meglio stargli alla larga. In questo momento si è aggrappato al povero Terry Bogard e lo sta strozzando alla grande. Destra, Terry Bogard può mollare micidiali scosse elettriche contro i suoi avversari. Peccato che colpiscono solo a livello terra terra e sono quindi abbastanza facili da evitare!

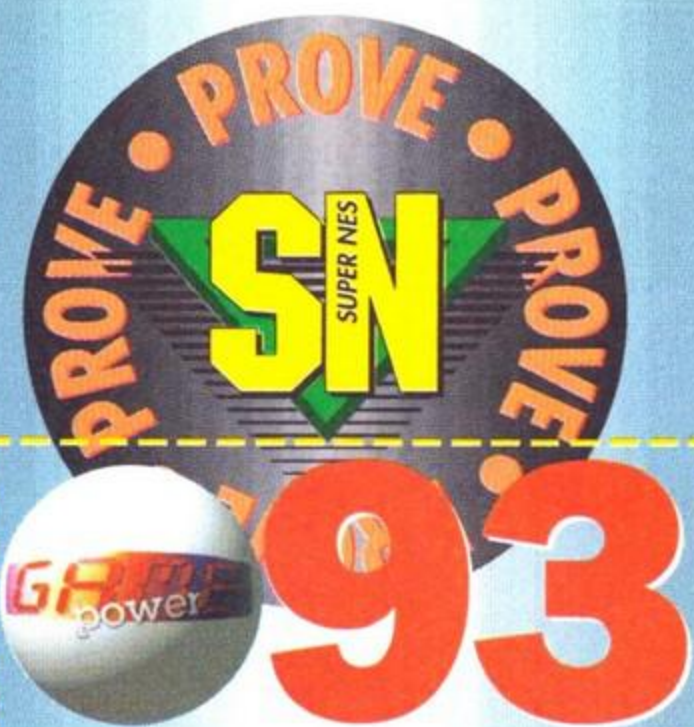
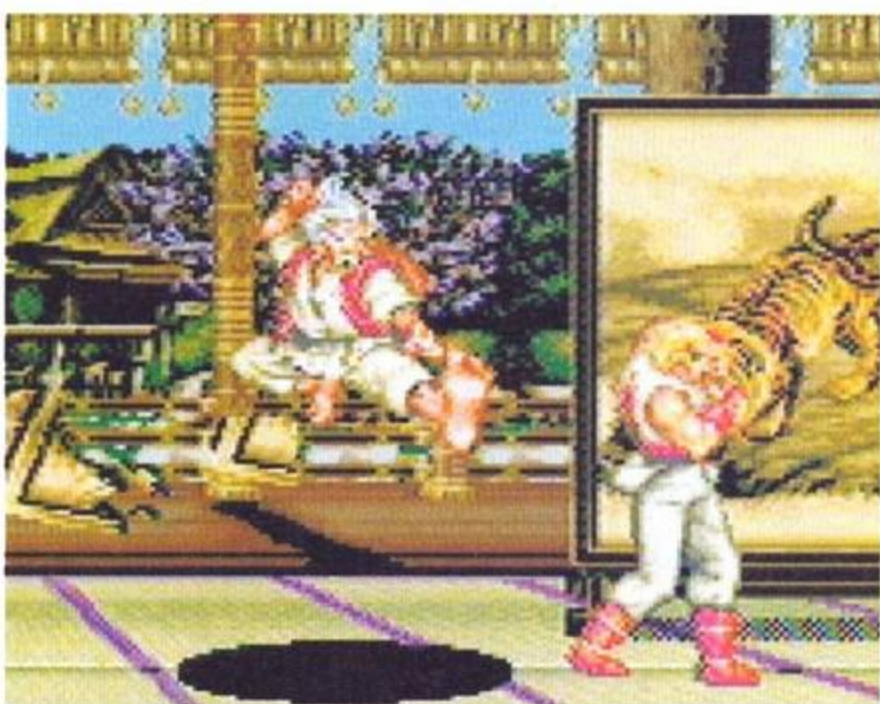


senti sullo schermo che possono intervenire durante il combattimento, come un motorino che attraversa la strada (lo potete anche tirar giù con un bel calcio!), paraventi che ostacolano la visuale, ingranaggi che vi tritano un po' di energia, pali che potrete sfruttare per spiccare balzi, ecc...

Chiaramente il sonoro dello SNES non può competere con le doti tecniche del Neo Geo, e anche se i temi musicali sono rimasti gli stessi, la qualità non è al massimo. Eppure i programmatori della Interplay ci riescono a fare delle belle musicine (vedi *Lost Viking* e *Rock'nRoll Racing*)! Peccato che i programmatori non si siano dato la pena di fare qualcosa di meglio! Bah... Per il resto mi è sembrata un'ottima conver-

sione. Morale della favola: non lasciatevi scappare questo capolavoro finalmente convertito per il SNES!

• Dupont



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
9	7	10	8

Alcuni fondali sono da grido e certe animazioni sono stupende... Ayeah!

Le voci campionate sono ottime, ma le musiche potevano essere

È rimasta tale quale all'originale... Troppo divertente!

17 livelli di difficoltà soddisferranno tutti

COMMENTO

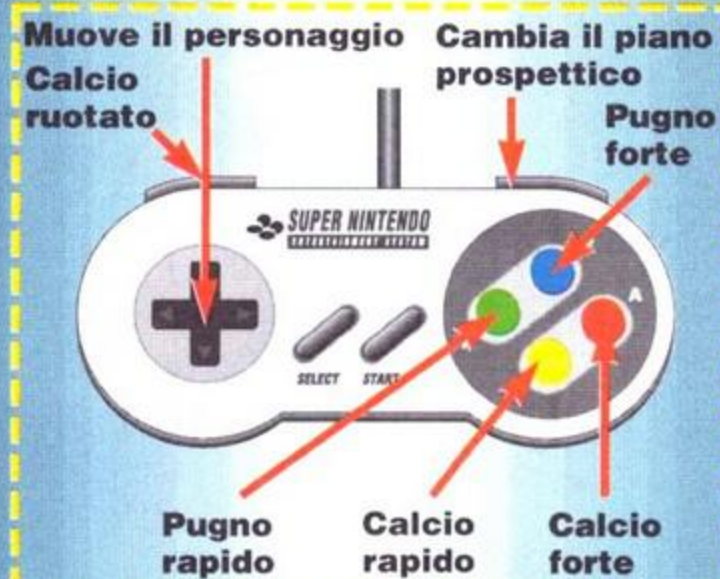
Se un paio di mesi fa vi avevo proposto *Mortal Kombat* come alternativa a *Street Fighter 2*, ora devo ridimensionare il mio giudizio proponendovi *Fatal Fury 2*. La grafica del gioco è molto bella (anche se non arriva alle vette della versione Neo Geo), le animazioni sono abbastanza fluide e veloci, la giocabilità è perfetta e la precisione dei colpi ottima. Già al livello 4 il gioco si fa abbastanza difficile, quindi dovrete sudare non poco prima di finirlo! Cosa potete desiderare di più? Devo ammettere che il sonoro non è dei migliori, soprattutto dopo aver sentito quello che può fare lo SNES in questo campo (vedi *Rock'nRoll Racing* della Interplay). Non si può ottenere tutto nella vita... o sì? Speriamo che convertano anche *Fatal Fury 2 Special*! WOW!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Fatal Fury 2
Casa	Takara
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	7

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





AL CONFRONTO GLI ALTRI SONO GIOCHI DA DILETTANTI

Sensible continua ad essere la migliore
simulazione di calcio che tu possa contrastare.

Vuoi un libero? **Ecco fatto.**

Vuoi due ali? **Ecco fatto.** Per due volte.

Vuoi dei difensori? **Ecco fatto.** vecchia car...

Vuoi i Rossoneri contro l'AC? **Ecco fatto.**

Vuoi il Bar Sport contro i 12 Uomini imbestialiti? Un po' strano, ma... **ecco fatto.**

Puoi far giocare fino a 64 persone ed hai 100 vere squadre tra cui scegliere.
Oppure potrai personalizzare le tue squadre nella tua competizione personalizzata*.

Tutto questo con una giocabilità da Serie A e un tocco finale di palla alla Baggioslan.

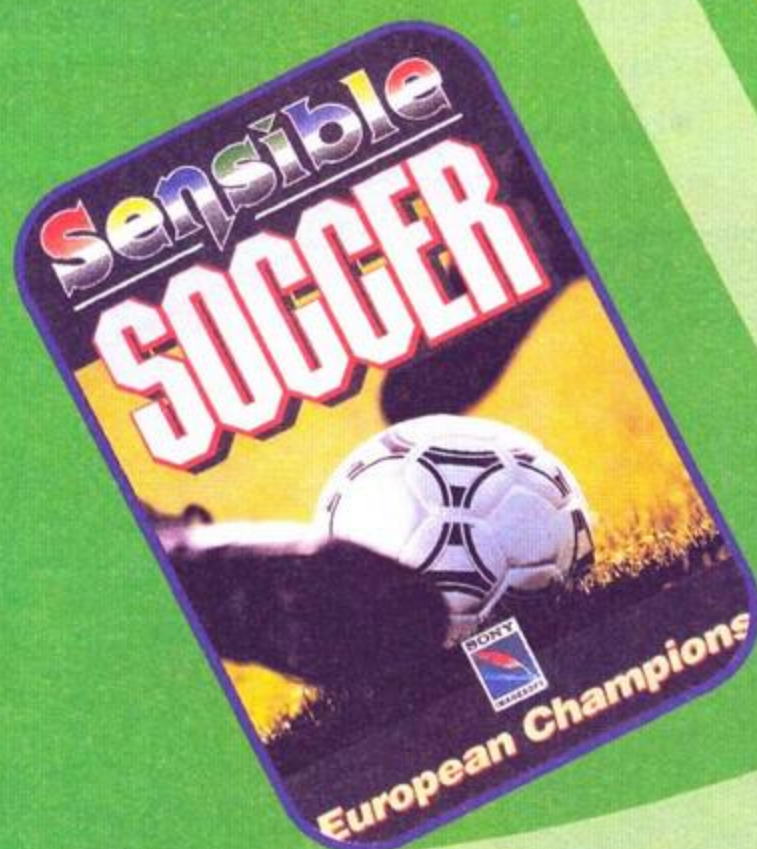
Puoi segnare dei goal spettacolari nell'assolato San Siro
o fare una scivolata d'attacco sotto l'acqua di Venezia.

Puoi andare ad esultare davanti ai tifosi di casa oppure
dartela a gambe dopo il secondo cartellino giallo fuori casa.

Puoi fare quello che ti pare, ma non lasciarti scappare
SENSIBLE SOCCER

NON HA UN SOSTITUTO.

*Solo per Mega Drive.

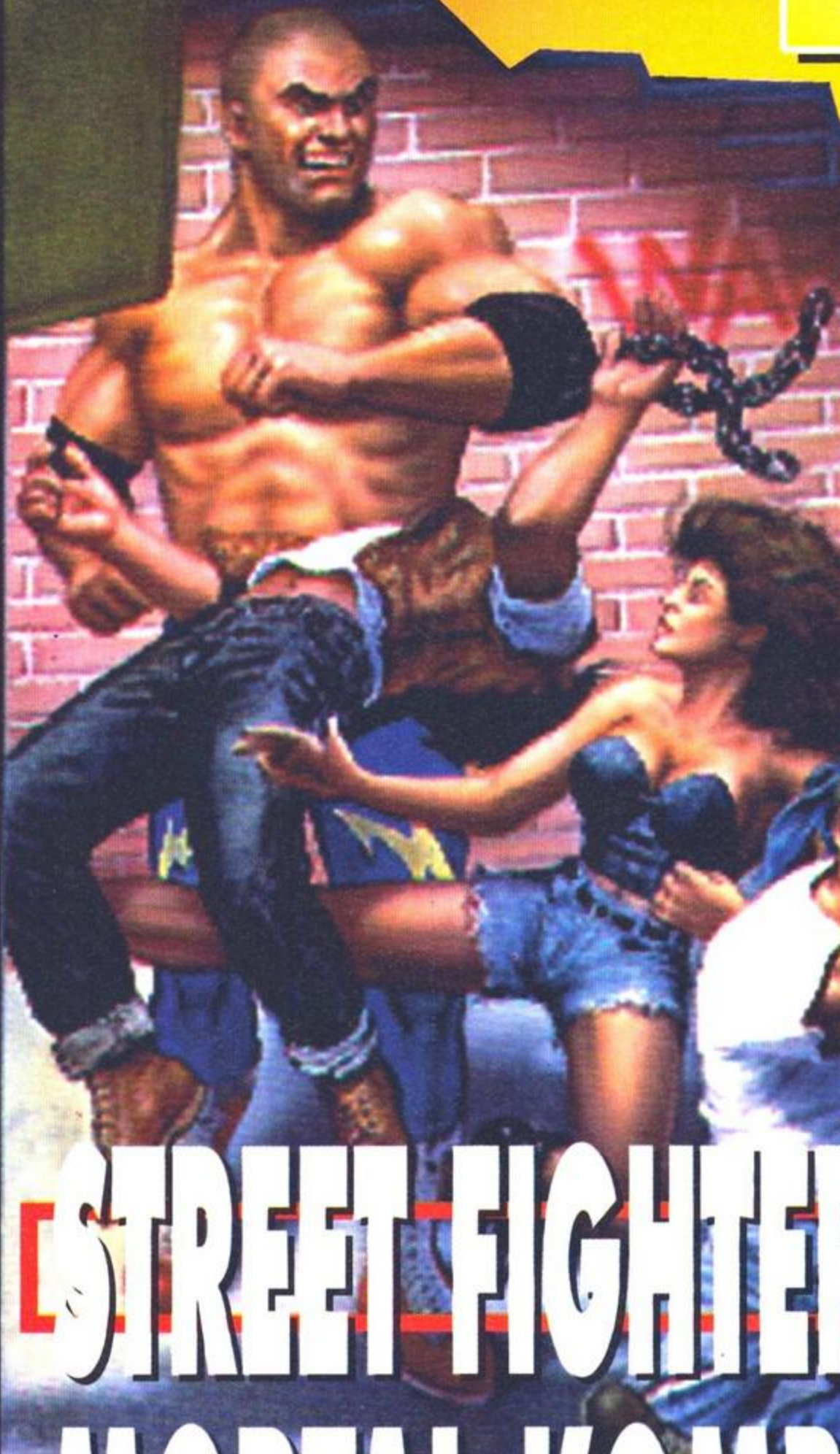


Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of
Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony
Electronic Publishing Company. Sensible
Soccer™ 1992-1993 Sensible Software.
Under exclusive license to Sony Electronic
Publishing from Renegade Software. All
rights reserved. Master System™, Mega
Drive™ and Game Gear™ are registered
trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super
Nintendo Entertainment System™ is a
registered trademark of Nintendo.

STREET FIGHTER 2 TURBO • MORTAL KOMBAT • STREETS OF RAGE 2

GAME
power

help



STREET FIGHTER 2 TURBO

SNES

MORTAL KOMBAT

MD

STREETS OF RAGE 2

MD

2

MORTAL

BATTLE PLAN



SHANG TSUNG



GORO



ENDURANCE 1



ENDURANCE 2



ENDURANCE 3



MIRROR MATCH



CAGE



KANO



RAYDEN



LIU KANG



SCORPION



SONYA

Il menù del giorno

Ecco il menu del giorno... L'antipasto consiste in ben 7 combattimenti normali. Seguirà poi il primo, con 3 combattimenti "endurance", nei quali dovrete affrontare due avversari consecutivamente. Per secondo avrete un incontro con Goro, e come dessert una succulenta lotta con Chang Tsung. Caffè e mancia non sono compresi, naturalmente!!!

Supergabola per Mega Drive

Ahaaaaa... Lo volete una supergabola? No? Vabbè allora lasciamo perdere... Ma vaaaa... Scherzo!!! Nella schermata di selezione, digitate il seguente codice: Giù, Su, Sinistra, Sinistra, A, Destra, Giù!!! Ma cosa vedo? Un menu di opzioni segrete... Wow! Ora potrete configurare il gioco a vostro piacimento e scegliere da che livello iniziare! Grazie a chi? Grazie a DuPoNT!!!

In questo menu troverete anche degli interruttori dalle varie funzioni:

- Flag 0 = Per poter battere il giocatore 2 in un solo colpo
- Flag 1 = Per poter battere il giocatore 1 in un solo colpo
- Flag 2 = Per far volare la testa del programmatore sullo schermo
- Flag 3 = Per far sempre volare qualcosa nel cielo nello schermo del ponte
- Flag 4 = Per fare comparire un messaggio di reptile prima di ogni combattimento
- Flag 5 = Così il computer userà sempre la mossa finale se riesce a battervi
- Flag 6 = ???
- Flag 7 = ???



Censura? Naaa...lo non ci sto!!!

Se la grande "N" ha voluto censurare i suoi giochi, alla grande "S" si sono fatti più furbi e hanno fatto inserire dei codici per attivare il sangue e le mosse finali originali. I

THE WORD "CODE" HAS MANY DIFFERENT DEFINITIONS. THE CHAOTIC MORTAL KOMBAT TOURNAMENT IS GOVERNED BY A SYSTEM OF RULES OF CONDUCT, AN ETHICAL CODE.

THE COMBATANTS RESPECT EACH OTHER AS HUMAN BEINGS, NO MATTER WHAT DEGREE OF HATED THEY HAVE FOR ONE ANOTHER. A CODE OF HONOR.

ANOTHER TYPE OF CODE COULD BE DEFINED AS AN ARBITRARY SYSTEM OF SYMBOLS OR LETTERS FOR TRANSMITTING MESSAGES. A SECRET CODE.

MORTAL KOMBAT™ ADHERES TO MANY CODES, BUT DOES IT CONTAIN ONE? NOW ENTERING KOMBAT.

possessori del Mega Drive dovranno premere in sequenza i tasti A, B, A, C, A, B, B quando appaiono le parole "CODES OF HONOUR" sullo schermo. Per Game Gear basta digitare: 2, 1, 2, giù, su, quando il gioco chiede di inserire un codice.

KOMBAT

Prova di Forza

Ogni 4 incontri potrete misurare la vostra forza, distruggendo dei blocchi di materiale sempre più solidi.



LEGNO



PIETRA



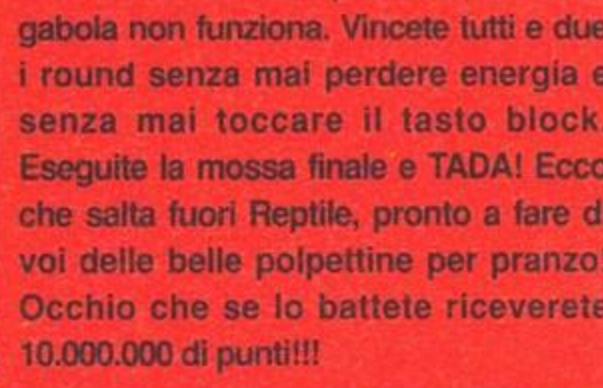
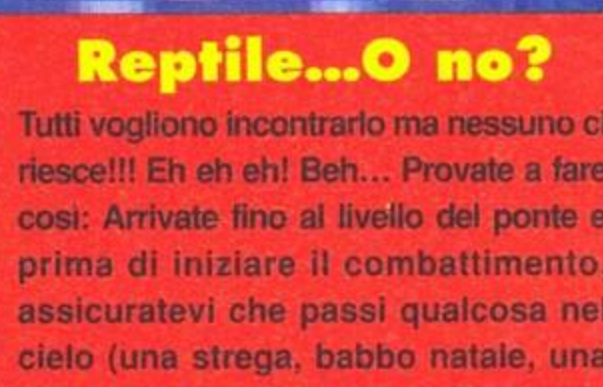
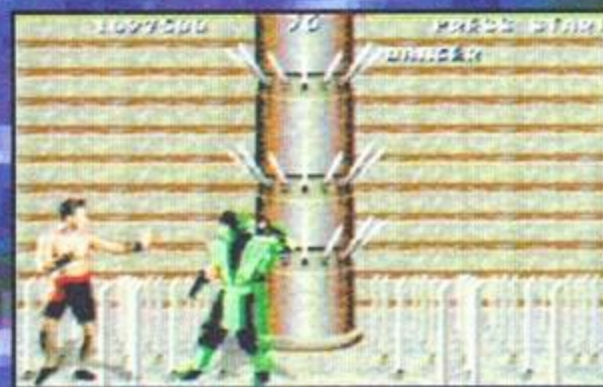
ACCIAIO



RUBINO

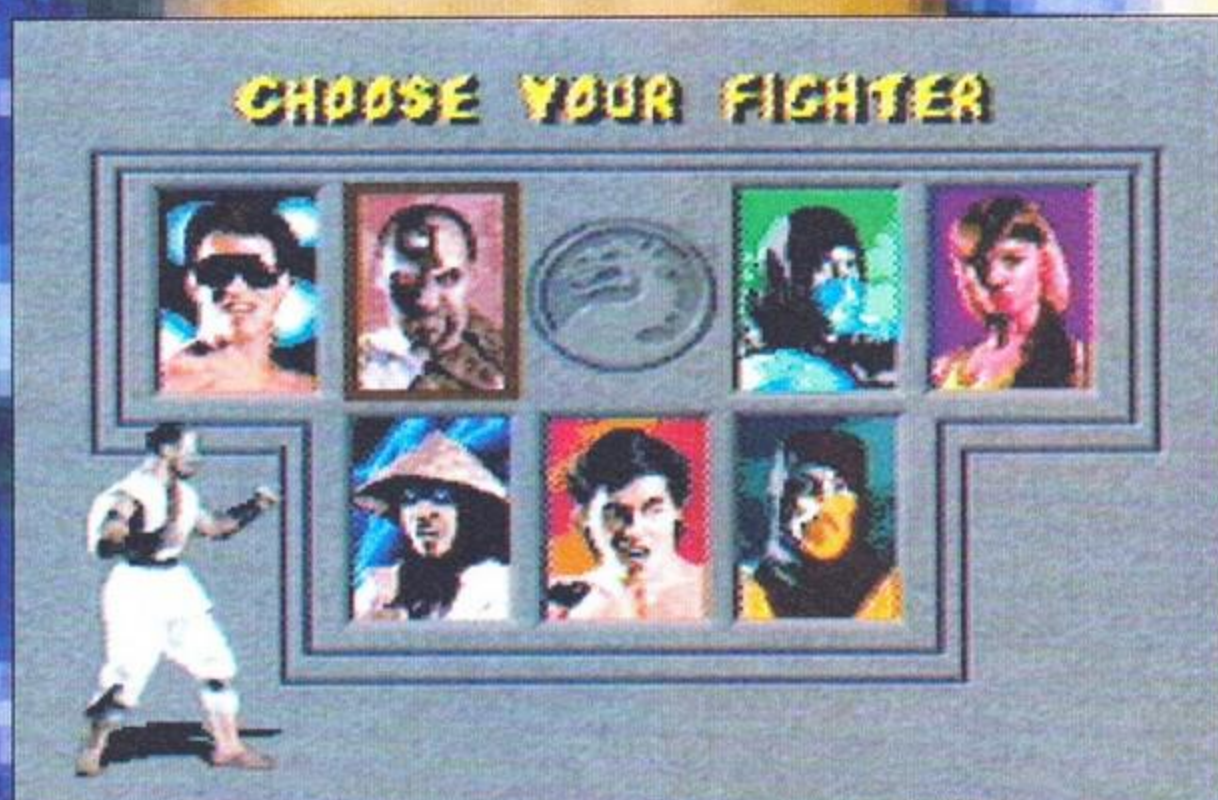


DIAMANTE



Reptile...O no?

Tutti vogliono incontrarlo ma nessuno ci riesce!!! Eh eh eh! Beh... Provate a fare così: Arrivate fino al livello del ponte e prima di iniziare il combattimento, assicuratevi che passi qualcosa nel cielo (una strega, babbo natale, una mucca... insomma, qualcosa!) se no la gabola non funziona. Vincete tutti e due i round senza mai perdere energia e senza mai toccare il tasto block. Eseguite la mossa finale e TADA! Ecco che salta fuori Reptile, pronto a fare di voi delle belle polpettine per pranzo! Occhio che se lo battete riceverete 10.000.000 di punti!!!



SN
SUPER NES

MD
MEGADRIE

GB
GAMEBOY

GG
GEAR GEAR



LIU KANG

Fa parte della setta segreta del Lotus Bianco (di cui faceva parte anche il secondo giocatore di una nota corsa di macchine per MD...). Ultimamente, l'ha abbandonata per rappresentare un tempio Shaolin al torneo e per fargli riguadagnare l'onore perso 500 anni prima. Un clone quasi perfetto di Bruce Lee!!!

Calcio Volante

Yatahhhhhhh! Con questa mossa eseguirete un calcio volante nel più perfetto stile dei film di arti marziali!

SNES = Avanti, avanti, calcio alto
MD = Avanti, avanti, calcio alto
GB = Avanti, avanti, avanti, pugno
GG = Avanti, avanti, calcio



Palla di Fuoco

Niente da dire, se non che si tratta della classica palla di fuoco...

SNES = Avanti, avanti, pugno alto
MD = Avanti, avanti, pugno alto
GB = Indietro, indietro, pugno
GG = Avanti, avanti, pugno



Mossa Finale

Con questa mossa alla Bruce Lee darete un calcio rotante all'avversario, e lo manderete in orbita con un uppercut!

SNES = Fate un giro completo in senso orario partendo dall'alto con la manopola

MD = Fate un giro completo in senso orario partendo dall'alto con la manopola

GB = Avanti, avanti, indietro, pugno
GG = Fate un giro completo in senso orario partendo dall'alto con la manopola



Combo Speciale

Se riuscite a beccare l'avversario con una palla di fuoco, eseguite subito un calcio volante e lo ribeccherete subito nella maggior parte dei casi.

Rolling Attack

Non vi ricorda un certo Blanka in Street Fighter II? No? Bah... Devo avere le traveggole allora!

SNES = Tenete premuta la parata, fate un giro completo in senso orario partendo dall'alto con la manopola, e rilasciate il pulsante

MD = Tenete premuta la parata, fate un giro completo in senso orario partendo dall'alto con la manopola, e rilasciate il pulsante

GB = avanti, basso, calcio

GG = non disponibile per questa versione



Lancio di coltelli

Certo che più che coltelli, assomigliano a enormi asce luminose!

SNES = Tenete premuta la parata, indietro, avanti.

MD = Tenete premuta la parata, indietro, avanti.

GB = Indietro, avanti, pugno.

GG = non disponibile per questa versione.



Mossa Finale

E tié.... Ti strappo il cuore e me lo mangio stasera per cena! Mmmh!!!

SNES = Indietro, basso, avanti, pugno basso

MD = Tenete premuta la parata, indietro, indietro, pugno basso

GB = Basso, avanti, avanti, calcio

GG = non disponibile per questa versione



Combo Speciale

Se siete riusciti a colpire il vostro avversario con un coltello, fategli subito un rolling attack per ottenere lo stesso risultato della combo di Rayden.



KANO

È un mercenario, un ladro, un assassino, ma soprattutto un membro dell'organizzazione dei Draghi Neri. È un pazzo scatenato in cerca di nuove sfide. Il suo obiettivo è di eliminare la concorrenza tagliando personalmente la gola a Shang Tsung. Brrrr....!



SCORPION

È stato assassinato vigliaccamente da Sub-Zero, lasciando da sole moglie e figlia. È tornato dal regno dei morti per vendicarsi, anche se sa benissimo di non poter mai più rivedere la sua famiglia. Ci credo con la faccia che si ritrova!!!

Lancio dell'arpione

SNES = Indietro, indietro, pugno basso

MD = Indietro, indietro, pugno basso

GB = Indietro, indietro, pugno

GG = Indietro, indietro, pugno



Teletrasporto con pugno avanti

SNES = Basso, indietro, pugno alto

MD = Basso, indietro, pugno alto

GB = Avanti, basso, calcio

GG = Basso, indietro, pugno



Mossa Finale

Che bello togliersi la maschera e bruciare le nostre vittime con il nostro fetentissimo alito. Bleah!

SNES = Tenete premuta la parata, alto, alto

MD = Tenete premuta la parata, alto, alto

GB = Avanti, avanti, avanti, parata

GG = Tenete premuta la parata, alto, alto



Gelo

Aaaah! Questa mossa è la mia preferita. Quando colpirete con una palla di gelo il vostro avversario, esso rimarrà paralizzato nella posizione nella quale si trovava in quel momento per almeno 5 secondi. Dopo di che sta a voi scegliere come picchiarlo, ma fatelo in fretta!!!

SNES = Indietro, basso, avanti, pugno basso

MD = Basso, avanti, pugno basso

GB = Indietro, avanti, pugno

GG = Basso, avanti, pugno



Scivolata

Se siete un po' lontani dall'avversario e volete fargli uno scherzetto, questa è la mossa giusta.

SNES = Indietro, parata + calcio basso + pugno basso

MD = Calcio basso + calcio alto + parata

GB = Avanti, basso, pugno

GG = Indietro, indietro, pugno + calcio



Mossa Finale

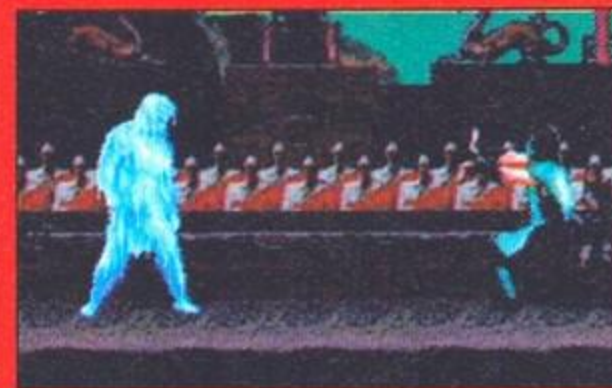
Con il Nintendo congelarete l'avversario e lo spezzerete con un pugno. Per la Sega, invece, strapperete la testa dell'avversario assieme alla spina dorsale. Veramente ribaltante!

SNES = Avanti, basso, avanti, pugno alto

MD = Avanti, basso, avanti, pugno alto

GB = Avanti, basso, avanti, pugno

GG = Avanti, basso, avanti, pugno



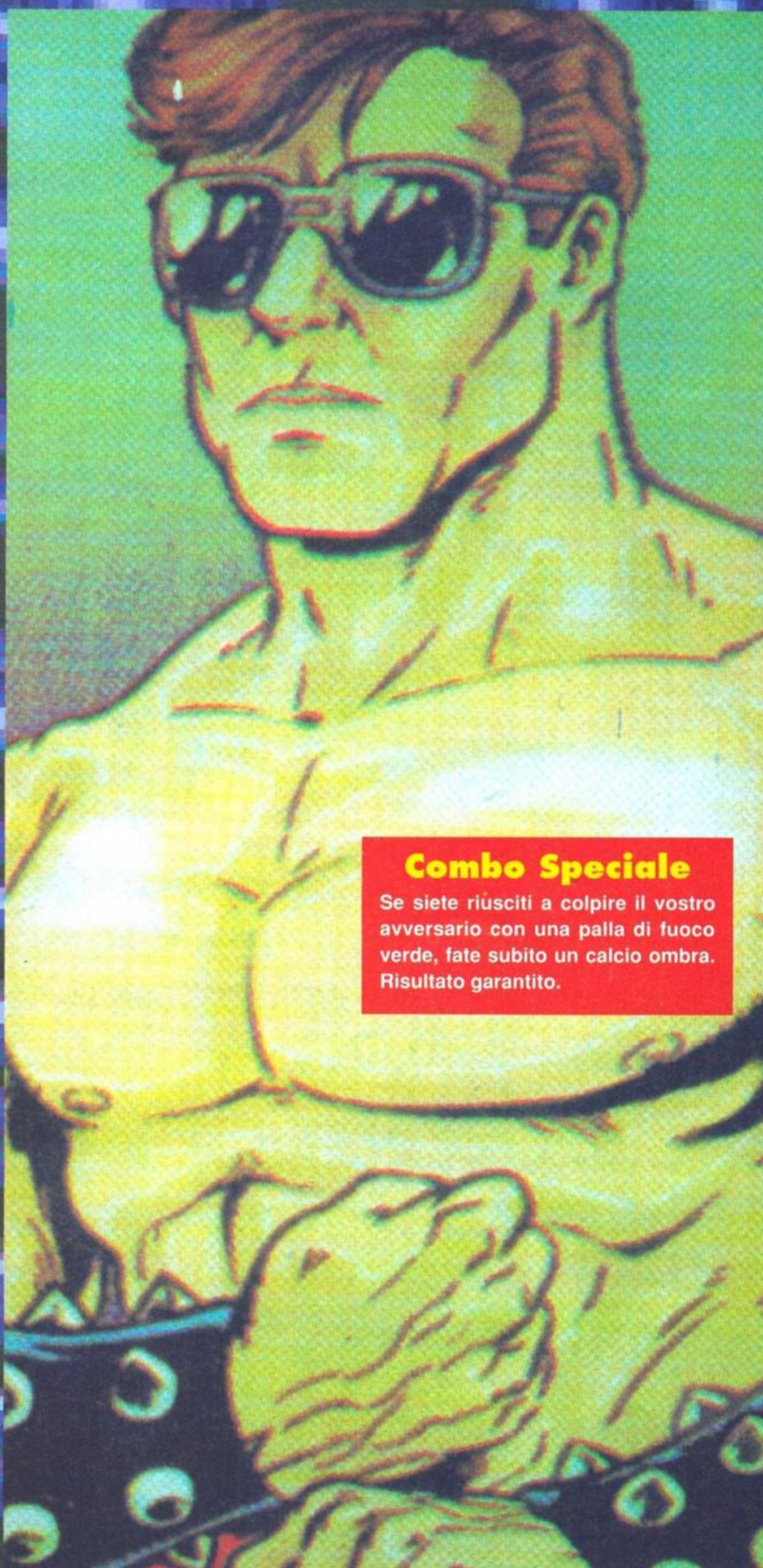
Combo Speciale

Se siete riusciti a congelare il vostro avversario, fategli un bel uppercut e cercate di ribeccarlo quando sta per atterrare con una bella scivolata. Danno garantito!



SUB-ZERO

È un ninja del clan dei Liu Keui. È un assassino senza alcuna pietà! Infatti non ha avuto scrupoli nel colpire il povero Scorpion alle spalle. Il suo unico obiettivo nel torneo è vincere e riportare a casa i soldi del primo premio (anche perché non esiste un secondo premio)!



Combo Speciale

Se siete riusciti a colpire il vostro avversario con una palla di fuoco verde, fate subito un calcio ombra. Risultato garantito.

Palla di Fuoco

È la solita palla di fuoco anche se il sonoro che gli è stato appioppato sembra quello di un vecchio registratore di cassa! Che lanci pugni di dollari? Naaaaa, paccoso!
 SNES = Indietro, avanti, pugno basso
 MD = Indietro, avanti, pugno basso
 GB = Non disponibile in questa versione
 GG = Indietro, avanti, pugno



Calcio Ombra

WOW! Questo calcio è di una potenza micidiale, e l'effetto scia rende molto bene l'idea.
 SNES = Indietro, avanti, calcio basso
 MD = Indietro, avanti, calcio basso
 GB = Non disponibile in questa versione
 GG = Indietro, avanti, calcio



Spaccata con pugno nelle parti basse

Lo so... Lo so... Non è molto sportivo, ma d'altronde siete qui per vincere! Ah... Non funziona contro Sonya (immagino che abbiate un'idea del perché!!!) e neanche contro il vostro gemello (visto che siete gemelli, anche lui conosce il trucco, quindi...)
 SNES = parata + basso + pugno basso + calcio basso
 MD = basso + calcio alto
 GB = Non disponibile in questa versione
 GG = basso + calcio



Mossa Finale

Ti stacco la testa con un pugno o ti trapano il corpo con un piede... questo è il dilemma posto dalla censura!
 SNES = Avanti, avanti, avanti, pugno alto
 MD = Avanti, avanti, avanti, pugno alto
 GB = Non disponibile in questa versione
 GG = Avanti, avanti, avanti, pugno



JOHNNY CAGE

È un vera star hollywoodiana dei film sulle arti marziali. Partecipa al torneo per dimostrare che la sua abilità non è affatto "finzione cinematografica", e che ha la stoffa del vero combattente. Sarà vero?

Lancio del Fulmine

Con questa mossa concentrate l'energia del vostro corpo nelle vostre mani e rilasciate una scarica elettrica.

SNES = Basso, avanti, pugno basso

MD = Basso, avanti, pugno basso

GB = Indietro, avanti, B

GG = Indietro, basso, avanti, pugno



Teletrasporto

Con questa mossa vi ritrovate alle spalle del vostro avversario. Beh... Che cosa aspettate a riempirlo di botte?

SNES = basso, alto (molto velocemente)

MD = basso, alto (molto velocemente)

GB = basso, avanti, A

GG = basso, alto, su, giù, a destra, a sinistra, fate un salto, fate una giravolta e fatela un'altra volta. (No, scherzo, non sono ancora riuscito a trovarlo...)



Torpedine

Questa mossa mi ricorda quella di Bison in Street Fighter II.

SNES = Indietro, indietro, avanti

MD = Indietro, indietro, avanti

GB = Indietro, indietro, indietro, avanti

GG = Indietro, indietro, avanti



Mossa Finale

Zzzz... Zzzapp! E mo' ti faccio scoppiare il cervello o ti riduco in cenere (dipende dalla versione).

SNES = Avanti, indietro, indietro, indietro, pugno alto

MD = Avanti, indietro, indietro, indietro, pugno alto

GB = Indietro, avanti, basso, parata

GG = Avanti, indietro, indietro, indietro, pugno alto



Combo Speciale

Se siete riusciti a colpire il vostro avversario con un fulmine, fategli subito un attacco a torpedine. Risultato garantito.

RAYDEN

Pare che sia il Dio del Tuono in persona, venuto al torneo nei panni di un essere umano, per poter partecipare al torneo. Pare anche che abbia ricevuto un invito speciale da Shang Tsung, e che ha accettato solo nell'intento di eliminarlo assieme alla sua magia di livello inferiore.



SONIA BLADE

Fa parte di un gruppo di forze speciali top secret, da mesi sulle tracce di Kano. Lei e i suoi compagni lo hanno pedinato fino sull'isola, ma sono cascati in un'imboscata. Ora Sonya deve combattere al torneo non solo per salvare la sua pelle, ma anche quella dei suoi colleghi prigionieri.

Onde Soniche

Hanno lo stesso effetto di una qualsiasi palla di fuoco fatta da un altro personaggio.

SNES = Indietro, pugno basso

MD = Tenete premuto il pugno basso, indietro, mollate il tasto

GB = Indietro, indietro, pugno

GG = Indietro e pugno



Pugno Volante

Con questa mossa volerete alla Superman con il pugno in avanti. Non ho mai capito a che cosa serve... Bah... Forse se siete abbastanza veloci da farla quando uno vi salta addosso...

SNES = Avanti, indietro, pugno alto

MD = Avanti, basso, avanti, pugno alto

GB = Avanti, indietro, indietro, avanti

GG = Non si può fare



Stretta di gambe ribaltante

Alcuni potrebbero trovare carino il fatto di trovarsi la testa tra le gambe di una donna (ma bene, adesso pure il kamasutra! NdR) ma vi assicuro che con Sonya l'effetto è devastante!

SNES = Parata + basso + calcio basso + pugno basso

MD = Avanti, basso, avanti, pugno alto

GB = Basso e parata

GG = Basso + calcio + pugno



Mossa Finale

Smack! Un bel bacio che vi consumerà in pochi attimi. Argh!

SNES = Avanti, avanti, indietro, indietro, parata

MD = Avanti, avanti, indietro, indietro, parata

GB = Indietro, Indietro, avanti, parata

GG = Avanti, avanti, indietro, indietro, parata



Palla di Fuoco

Evitatele o finirete molto male...!



Super Pugno

Ahia...Vi scaraventa addirittura dall'altra parte dello schermo.



Pestaggio

Se vi salta addosso, scansatevi al più presto o finirete ridotti come una piadina.



4 adorabili braccia

Se vi avvicinate troppo a lui, vi prenderà con due braccia e vi schiaffeggerà con le altre due. Ohi ohi, che male...



GORO

Goro è un essere metà uomo, metà drago. È il detentore del titolo di grande campione da ormai 500 anni, e chi ha combattuto con lui non è sopravvissuto per poterlo raccontare. Dovete stare molto attenti a non avvicinarvi troppo a lui ed evitare le sue tremende palle di fuoco che, vi assicuro, lasciano il segno.

Palla di Fuoco

Tenete giù la testa se non volete gremarvi il crine!



Finale

Sconfiggendo Shang Tsung non solo avrete vinto il torneo, ma avrete messo fine a 500 anni di dominio delle forze oscure...



Morphing

Ecco il combattente più scorretto di tutti... Cambia aspetto ma anche tattica!!! Nell'immagine sottostante Shang Tsung si è trasformato nel temibile Rayden.



YOU ARE THE SUPREME
MORTAL KOMBAT
WARRIOR



SHANG TSUNG

Eccovi finalmente arrivati all'ultimo combattente del gioco: Shang Tsung in persona!!! Come ogni mago che si rispetti, lancia 3 palle di fuoco in sequenza che fanno abbastanza male. Per di più, durante il combattimento, può prendere l'aspetto e le capacità di tutti i combattenti incontrati finora, compreso il terribile Goro.

RANDOM

Questa volta possiamo dire che la rubrica ha un nome davvero azzeccato. Infatti, i trucchi a Random si trovano davvero "a Random" tra le pagine dell'inserto. D'altronde lo spazio che le mappe ci concedono è molto poco, e noi cerchiamo di fare quel che possiamo. Chi dovete ringraziare per tutto questo? Dupont? Assolutamente no!!! Quel figlio della Tour Eiffel ha dato buca...

DESERT STRIKE

Un po' di codicilli per questo sparattutto esotico.

Livello 2 - BQJRAEF

Livello 3 - TLJKOAP

Livello 4 - WTEOUJP

Quest'ultimo codice vi permetterà di avere dieci (dico dieci) vite supplementari:

BQQQAEZ



TAZ-MANIA



Vite infinite

Nello schermo della Password inserite FFD45

Stanza Segreta

Per entrare in una stanza segreta ricca di bonus nel livello Artico, tenete premuto C sull'ultimo blocco di ghiaccio.

Selezione del Livello

Inserite due joypad. Nello schermo d'introduzione, tenete premuto A, B e C di entrambi i joypad e quindi premete Start su tutti e due i Joypad. Sentirete un rumore e il gioco comincerà. Premete Start durante il gioco per mettere in pausa, e quindi premete B e C sul primo Joypad per far apparire dei numeri. Utilizzate la croce direzionale a destra o a sinistra per cambiare i numeri e raggiungere il livello desiderato.

ALIEN VS PREDATOR



Opzioni Segrete

Durante la schermata iniziale, aspettate finché la ragazza non si sia trasformata in pietra, quindi premete Start. Adesso premete e tenete premuto L, poi X e quindi pigiate ancora Start. Ora, come d'incanto apparirà la schermata delle opzioni segrete.

Selezione del Livello

Scegliete la configurazione e accedete al menu delle opzioni. Premete e tenete premuto il tasto Sinistro, il tasto Destro, X e A sul secondo Joypad, quindi premete Start sul primo Joypad. Apparirà un selettore di livelli.

SUPER SWIV

Saltare i Livelli

Mettete in pausa e inserite i codici che seguono per saltare un livello (L e R sono i pulsanti in alto sul joypad).

Livello 1 - R, L, R, R, L, L, R, L, R, R, L e L.

Livello 2 - R, L, R, R, L, L, R, R, L, R e R.

Livello 3 - L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R e L.

Livello 4 - R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R e L.

Livello 5 - R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L e L.

Livello 6 - L, L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, L, L e R.



SNOW BROTHERS

Invincibili

Per diventare invincibili, nella schermata dei titoli premete e tenete premuto Sinistra, Giù, A e B contemporaneamente, quindi premete Start.

Selezione Mappa

Tenete premuto Su, Select, B e quindi premete Start.



BATMAN

Selezione del Livello

Nello schermo delle opzioni, selezionate la sezione solo guida e premete a sinistra sul joypad, quindi premete B. Ripetete questo procedimento su tutte e sette le opzioni. Dovrete ripetere l'operazione una seconda volta prima di sentire un jingle che confermi l'entrata nel modo gabola. Ora potrete cambiare le opzioni come volete e premete Start e C per selezionare il livello.





RYU KEN CHUN LI GUILE



BLANKA DHALSIM ZANGIEF E HONDA



BALROG VEGA SAGAT M. BISON

CAPCOM

STREET FIGHTER II TURBO



Sonic Boom! Il tanto atteso upgrade della Capcom di *Street Fighter II* è di gran lunga il più grandioso picchiaduro di tutti i tempi! Mosse speciali fenomenali, una perfetta grafica da coin-op e un sonoro da far stridere i denti rendono la *Turbo Edition* IL gioco da avere. Game Power vi mostra tutte le mosse speciali, compresa la gabola super segreta delle dieci stelle!



CHUN LI
 BIRTHDAY : 1968.3.1
 HEIGHT : 170cm
 WEIGHT : 55kg
 3-SIZE : B 88cm W 58cm H 90cm
 BLOOD TYPE : A
 好きなもの : フレープ、フーズ
 嫌いなもの : ベーカ
 大のうさぎの
 あくめしき
 じんのさくし



DESTRA, SINISTRA, GIÙ E SU SI RIFERISCONO ALLA CROCE DIREZIONALE; DX E SX SI RIFERISCONO, RISPETTIVAMENTE, AI TASTI DESTRI E SINISTRI POSTI LATERALMENTE IN ALTO SUL JOYPAD



CHUN LI

Chun Li è stata definita la più forte donna del mondo: sicuramente è la più veloce. La sua rapidità e la sua agilità la rendono uno dei personaggi più divertenti con cui giocare e più difficili da sconfiggere. In questa Turbo Edition, Chun Li ha un vantaggio aggiuntivo: altre mosse speciali tra le quali un'eccellente palla di fuoco. Chun Li è più veloce che mai e nell'aria si muove con più grazia. Il suo calcio-fulmine è più potente e più facile da usare. La piccola "China Girl" ha tutta l'intenzione di vincere, senza risparmiare nessuno sulla sua strada.

PER GIOCARE CONTRO CHUN LI

Chun Li effettua ancora la maggior parte dei suoi attacchi dall'alto, quindi quando salta statele alla larga! Una delle migliori difese contro la sua maestria aerea è il Pugno del Dragone in alto (Ryu e Ken). Quasi tutti i personaggi hanno una mossa equivalente a questa, e calcolando bene i tempi, si può fermare Chun Li a metà attacco. Sfruttate i suoi tentativi di avvicinamento (wow!) per contrattaccare, visto che durante la caduta è vulnerabile ai colpi con rotazione e ai calci alti. Altre due buone ragioni per starle lontano sono i suoi calci-fulmine e i calci-elicottero! Difendetevi con delle palle di fuoco, o mosse simili, per cercare di venir fuori dalla tempesta: se vi prende è finita! Quando vi salta contro, parate sempre in alto per evitare il suo pestone in testa!

Calcio-Fulmine

Premendo in continuazione il pulsante dei calci, questi ultimi si trasformeranno in calci-fulmine. Ottimi soprattutto per stordire gli avversari o per finirli.

PREMERE RAPIDAMENTE IL PULSAN TE DEI CALCI



Palla di Fuoco

Usata per annientare colpi analoghi o per danneggiare l'avversario. I migliori risultati si hanno lanciandola da vicino, in modo che l'avversario non possa muoversi.

SINISTRA, GIÙ, DESTRA E PUGNO



Calcio Elicottero

Usatelo da vicino, in modo che gli avversari non possano fuggire. Ottimo per intrappolarli negli angoli.

GIÙ PER DUE SECONDI, SU E CALCIO



Calcio su una Mano

Questa mossa tattica sbilancerà spesso gli avversari in modo da poter saltare loro addosso e attaccarli.

GIÙ E DX



Proiezione

Una bella mossa da usare quando l'avversario è stordito. Se riuscirete a piazzarne due o tre ben messe, finirete in fretta l'avversario.

VERSO L'AVVERSARIO E SX



Salto all'indietro

Una bella mossa difensiva per scansare l'avversario in arrivo. Premendo in ripetizione il calcio, si può sincronizzare in modo da calciare durante il salto.

INDIETRO, SU E DX



Gomitata

L'attacco di gomito può essere lanciato a distanza ravvicinata. È perfetto per l'esecuzione di attacchi e combinazioni in velocità.

QUALSIASI PUGNO (DA VICINO)



Proiezione Volante

Una mossa devastante che toglie il 45% di energia all'avversario! Saltate in aria verso l'avversario, quindi afferratelo e risbattetelo al suolo!

VERSO L'AVVERSARIO E SX (IN ARIA)





Pugno del Dragone

Serve soprattutto per abbattere un attacco in volo. Il tempismo è fondamentale! Le sentite le ossa delle mascelle che si frantumano...?

DESTRA, GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA E PUGNO



Palla di Fuoco Dorata

È più potente di quelle normali. Ne potete usare una sparandone tre in rapida successione. La terza sarà d'oro!

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO X3



Palla di Fuoco

Un'ottima mossa per attaccare senza correre rischi. Per evitarla l'avversario deve parare e voi potrete colpirlo con altre micidiali mosse!

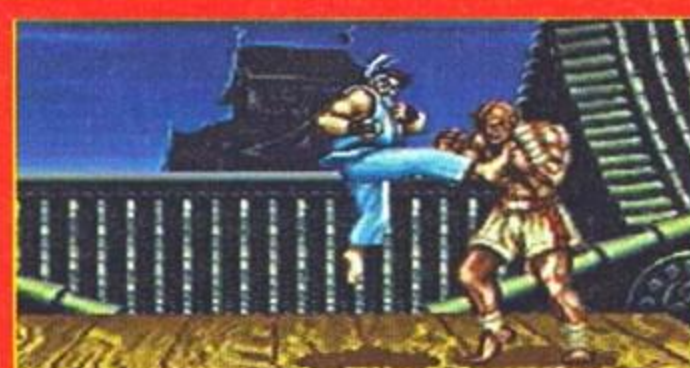
GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO



Tornado Aereo

Per fare un tornado aereo dovete saltare in aria prima di eseguire le indicazioni sottostanti. Sventa gli attacchi aerei!

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A SINISTRA, SINISTRA E CALCIO



Calcio Tornado

Un attacco che in un attimo può mettere l'avversario alle corde. Fate-ne uso per stordire o per uccidere; particolarmente efficace se usato contro un avversario in un angolo.

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A SINISTRA, SINISTRA E CALCIO



Proiezione

Scagliatevi sull'avversario per lanciarlo da una parte all'altra dello schermo; in genere è una mossa perfetta quando è stordito.

SINISTRA E X (VICINO ALL'AVVERSAIO)



Calcio Ascia

Si può effettuare da vicino oppure quando l'avversario è stordito. Questa mossa infligge due colpi, uno in alto e uno in basso.

DX (DA VICINO)



Spazzata

Una mossa ideale per far perdere agli avversari l'equilibrio e un sacco di energia!

GIÙ E DX

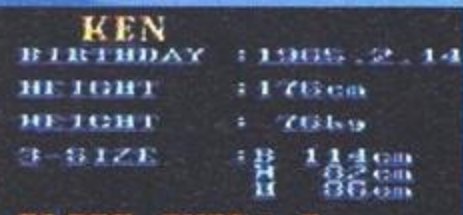


RYU

Ryu è il lottatore più semplice del gruppo, ma anche uno tra quelli che concentrano maggiormente le proprie capacità. Ryu si affida principalmente a tre mosse: la prima è il Pugno del Dragone verso l'alto, che si usa per contrastare calci volanti e altre tecniche di combattimento in aria; la seconda mossa è il Calcio a Tornado, che ora Ken riesce a fare anche in aria o in posizione bassa (un attacco che si svolge rapidamente e che è difficilissimo parare); la terza mossa d'attacco è la palla di fuoco, che stordisce gli avversari e permette di lanciarsi in un Calcio a Tornado per finirli. Ryu e Ken hanno avuto lo stesso maestro, e quando i due si battono si assiste spesso a uno scontro cruento e violentissimo. Le mosse dei due personaggi sono molto simili.

PER GIOCARE CONTRO RYU

Per difendersi contro Ryu è fondamentale il tempismo: egli rimane scoperto, infatti, dopo aver cercato di assestare un Pugno del Dragone: colpitelo in fretta con un calcio laterale o con una mossa speciale. Quando Ryu arriva in volo con un calcio a tornado, vale la pena di provare un calcio a rotazione per colpirlo mentre comincia a scendere. Fate attenzione alle sue palle di fuoco, saltandole oppure rispondendo velocemente con le vostre per fermarle. Ryu è davvero in gamba quando è in aria e nei pugni diretti; non lo si può perdere di vista un attimo! Riesce a mettere in combinazione diverse mosse fino a creare delle rapide successioni davvero letali!





Sonic Boom

Questa mossa speciale è letale. Il colpo viene lanciato dalle mani come la palla di fuoco, ma procede molto più velocemente.

INDIETRO PER SECONDI, AVANTI E PUGNO



Calcio-Lampo

È una delle migliori mosse di Guile. Piega in due qualsiasi avversario e lo porta alla sconfitta.

GIÙ PER 2 SECONDI, SU E CALCIO



Capriola

Questa mossa può essere usata per difesa o come sistema per spostarsi in una posizione migliore, evitando gli attacchi dell'avversario.

DIAGONALE IN ALTO A DESTRA O IN ALTO A SINISTRA



Ginocchiata

Questo attacco può essere portato su entrambi i lati della vittima, colpendone il viso con violenza. Una mossa potente in grado di stordire l'avversario o di finirlo.

SINISTRA E A, OPPURE DESTRA E A



Pugno-Spazzata

Mossa molto semplice ma molto efficace. Usatela sull'avversario quando ricade dopo un attacco aereo o per finire un lottatore stordito.

SX (SE A TIRO)



Calcio Ruotato

Fatene uso quando vi trovate ad affrontare un calcio volante. Potete anche usarlo per contrastare un avversario troppo vicino.

DX



Calcio Volante

Per Guile è un ottimo sistema per stordire gli avversari. Dopo un salto potrete infliggere un bel po' di danni!

DIAGONALE IN ALTO A SINISTRA E CALCIO



Spezza-Schiena

In questa mossa Guile dovrà andare vicino all'altro lottatore e poi premere nella direzione verso cui è rivolto assieme a SX.

VERSO L'AVVERSARIO E SX



GUILE

Guile è un ex maggiore delle forze speciali dell'esercito degli Stati Uniti, orgoglioso per le proprie doti di combattimento corpo a corpo. Odia Mr. Bison ed è il più agile lottatore del gruppo. I suoi Sonic Boom e i calci-lampo sono formidabili contro tutti gli avversari e la sua abilità in aria non è seconda a nessuno. Il devastante calcio-lampo si para bene con il pugno del Dragone di Ken e Ryu. L'altro punto di forza di Guile sono i suoi pugni: è in grado di mollare parecchi diretti al secondo. La tattica migliore, usando Guile, consiste nell'attirare gli avversari verso un calcio-lampo.

PER GIOCARE CONTRO GUILE

Quando si gioca contro Guile è importante riuscire a saltare sopra i suoi Sonic Boom. Se riuscite a fargli qualche spazzata e ad assestargli dei pugni bassi, dovrete riuscire a batterlo. Guile cercherà sempre di farvi avvicinare sparandovi Sonic Boom senza sosta finché non sarete costretti a saltare verso di lui (si fermerà soltanto quando sarete a portata di calci!). Proprio quando pensate di poterli spaccare la faccia, dalla posizione accovacciata parte il suo mortale calcio-lampo, ed è finita! Non è facile aggredire Guile con dei personaggi minuti come Chun Li, perché le sue gambe sono tanto lunghe e potenti a non riuscire quasi a vederle. Se lo metterete alle corde, non fermatevi assolutamente: un secondo è sufficiente per fargli partire un calcio-lampo o un Sonic Boom: allora tocca a voi scappare!



BLANKA
 BIRTHDAY : 1965.2.1
 HEIGHT : 192ca
 WEIGHT : 98kg
 3-SIZE : B 198ca
 W 120ca
 H 172ca
 BLOOD TYPE: B
 好きなもの : サマンサ、ピクルス
 苦手なもの : ぶんたいアリ
 ★ジャンプ力、しびれをめぐりに
 太った、やせ、太、うを
 びっするスピー、



BLANKA

Blanka arrivò al torneo di *Street Fighter* direttamente dalla giungla brasiliana, dove gli animali selvatici che lo allevarono gli insegnarono tutto ciò che sa. I suoi curiosi poteri elettrici provengono da un fulmine che un tempo lo colpì, trasformandolo in una specie di Hulk. Sembra un tipo privo di controllo, ma questo è il suo stile di lotta! Blanka riesce a caricare elettricamente il suo corpo come una dinamo e a scaricare una possente scossa a chiunque sia tanto sfortunato da trovarsi nelle vicinanze. La lunga portata dell'incubo brasiliano è perfetta per attaccare a distanza.

PER GIOCARE CONTRO BLANKA

Quando lottate contro Blanka dovete stare in guardia. Vi assalirà rapidamente e con potenza. Le sue scariche elettriche vi spediranno fuori combattimento se vi trovate troppo vicini, quindi dovreste fare attenzione alla sua posizione: quando è accovacciato con le braccia in avanti cercate di stare alla larga! Blanka usa varie altre mosse per assorbire la vostra energia. La Palla di Cannone è praticamente inarrestabile se non saltate via dalla sua traiettoria. Un'altra mossa inarrestabile è il Morso. Se Blanka vi afferra, vi morderà portandovi via tutta l'energia in pochi secondi: in questa posizione potrete solo premere SX e DX per scuotervelo di via di dosso il più presto possibile.

Palla di Cannone

Questa mossa assorbe in un sol colpo un terzo dell'energia! Usatela all'inizio per confondere l'avversario.

INDIETRO PER 2 SECONDI, AVANTI E PUGNO



Palla di Cannone Verticale

Questa mossa ha lo stesso effetto della precedente, solo che è in volo, più veloce e più difficile da evitare.

GIÙ PER 2 SECONDI, SU E PUGNO



Scariche Elettriche

Per un breve periodo, Blanka lancia attorno a sé un campo di forza elettrica. Solo Chun Li lo può evitare usando il suo pestone sulla testa.

COLPIRE CON CPUGNI RIPETUTAMENTE



Morso

Blanka incomincerà a lacerare la carne del suo avversario, assorbendone l'energia. La durata dipende da quanto velocemente l'avversario premerà i pulsanti SX e DX.

VERSO L'AVVERSARIO E SX



Salto all'indietro

Questa mossa è un ottimo sistema per colpire l'avversario togliendosi dalla traiettoria di un attacco.

DX



Uppercut

Blanka ha una gran forza nelle braccia e con questo uppercut può fare un sacco di danni. E molto efficace se usato come parte di un attacco basso.

GIÙ E PUGNO



Ginocchiata

Per usare efficacemente questa mossa dovreste avvicinarvi all'altro lottatore. Può essere usata per stordire rapidamente l'avversario.

VERSO L'AVVERSARIO E A



Carica a Testa Bassa

Questa mossa a doppio colpo stordirà in breve l'avversario e lo preparerà per un finale elettrizzante!

VERSO L'AVVERSARIO E X





Cavatappi

Questa mossa costituisce un attacco veloce che può prendere l'avversario di sorpresa. Continuate con altri attacchi ravvicinati.

SU (IN CIMA), GIÙ E PUGNO



Cavatappi Verticale

Questa mossa è leggermente più veloce del cavatappi normale e ben più letale. Si para difficilmente e può massacrare l'avversario.

SU (IN CIMA), GIÙ E CALCIO



Teletrasporto

Una nuova mossa speciale che consente a Dhalsim di sparire e riapparire a caso. Premete i pugni a ripetizione per rinforzare l'effetto.

DESTRA, GIÙ, DESTRA GIÙ E PUGNO



Carica a Testa Bassa

Se riuscite ad avvicinarvi all'altro lottatore, lo potrete caricare con la testa. È meglio usare questa mossa contro avversari storditi.

PREMERE SX VICINO ALL'AVVERSARIO



Rompi-Testa

Ecco un'altra mossa utile se vi trovate vicino all'altro lottatore. Contro di essa non è possibile difendersi.

SPINGERE VERSO L'AVVERSARIO E PREMERE X



Fuoco Yoga

Le potenti mosse Yoga rendono Dhalsim un personaggio infido. Questo Fuoco Yoga trasformerà il malcapitato avversario in una torcia umana.

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO



Fiamma Yoga

La Fiamma Yoga è più potente del fuoco e infligge più danni alle povere vittime.

SINISTRA, DIAG. IN BASSO A SINISTRA, GIÙ, DIAG. IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO



Scivolata

La scivolata è un ottimo sistema per attaccare l'avversario e contemporaneamente avvicinarsi. Supererà la difesa dei lottatori: potrete agire da vicino.

GIÙ E CALCIO



DHALSIM

Dhalsim è il lottatore più complicato da gestire e uno dei più difficili da battere. Pur essendo lentissimo, quando si muove utilizza la sua padronanza delle tecniche Yoga. Ogni mossa di Dhalsim sembra una mossa speciale, con il suo corpo allungabile e con il fiato di fuoco che Dhalsim coltiva pasteggiando prima dell'incontro con un'abbondante razione di curry! Dhalsim dà il meglio quando è controllato da un esperto giocatore, perciò se andate in corpo a corpo fin dall'inizio avete buone probabilità di sconfiggerlo.

PER GIOCARE CONTRO DHALSIM

Per lottare contro Dhalsim dovete sfruttare i suoi due punti deboli. In primo luogo ha un sacco di mosse potentissime che però lo rallentano: se lo colpite con delle combinazioni e lo tartassate dall'inizio dell'incontro lo finirete facilmente. L'altro punto debole di Dhalsim è che non si protegge da pugni e calci di media altezza. Le mosse speciali di Dhalsim meritano particolare attenzione. La Fiamma Yoga è davvero assassina: vi trasforma in polvere e assorbe un sacco di energia. State sempre pronti a saltare sulle sue scivolata e a balzare via quando arriva un Fuoco Yoga. Andare troppo vicini a Dhalsim non è una tattica vincente, ma ovunque vi troviate, lui saprà come raggiungervi. Sferrate i vostri attacchi al momento giusto e lavorate combinando calci alti e pugni sulle costole.



Zangief è una gigantesca montagna umana. Il nostro Russo si allena in Siberia facendo wrestling con gli orsi; è un osso duro. Zangief fa veramente male quando riesce ad arrivare vicino agli avversari, in modo da poterli sbattere a terra o da batterli con il suo "spezza-cervello". Un altro punto forte di Zangief è il suo pugno. Ha perfezionato una tecnica speciale, il Doppio Lariat, che usa per annientare la difesa degli avversari prima di vincerli con altre mosse speciali.

PER GIOCARE CONTRO ZANGIEF

Per sconfiggere Zangief sono necessari tempismo e allenamento. Zangief è particolarmente vulnerabile agli attacchi dall'aria, quindi Chun Li va alla grande! Anche il suo approccio non è perfetto. Se riesce ad avvicinarvi non farà fatica a spiaccicarvi a terra o a infilarvi nel terreno come dei paletti, ma nell'avvicinamento lascia sproteggere la zona del torso; quindi se siete abbastanza veloci, gli potrete dare un bel calcione. Se questa tecnica non lo piega in due per il dolore, avrete comunque abbastanza tempo per allontanarvi. Un'altra bella mossa contro Zangief consiste nel piegarsi quando parte con uno dei suoi Clothesline rotanti. Quando conclude la mossa è scoperto e potrete affibbiargli un bell'uppercut o qualcosa di simile. In generale, con Zangief dovete sfruttare le occasioni giuste senza stargli troppo vicino.

Spezza Cervello Rotante

Questa mossa spettacolare è la più terribile di tutto il gioco, nonché la più difficile da eseguire. Assorbe metà della barra di energia!

RUOTATE LA CROCE DIREZIONALE E PUGNO



Spezza Cervello

Una mossa che porta via un bel po' di energia e dalla quale è difficile difendersi. Usate questa mossa quando vi trovate in un angolo.

PREMERE VERSO L'AVVERSAIO E X



Doppio Lariat

È un pugno di potenza letale. Mollandone tre o quattro uno dopo l'altro, l'avversario verrà sottomesso immediatamente.

AVVICINARSI E PREMERE SX



Colpo di Taglio

Agendo vicino all'avversario, il colpo di taglio è davvero violento, soprattutto in combinazione con altri pugni. Ottimo per stordire.

DIAGONALE IN ALTO A SINISTRA E SX



Proiezione

Avvicinatevi abbastanza agli avversari per poterli proiettare. Così come il martello pneumatico, li sbatterete a terra facendo loro tanta bua!

SINISTRA E SX



Clothesline

Premendo tutti i pugni, Zangief incomincerà a ruotare con le braccia tese facendo volare gli avversari a portata di mano. Una mossa difficile da bloccare.

Y, X E SX



Calcio Volante

Questa è l'unica mossa che Zangief riesce a effettuare efficacemente in aria. Il suo salto a piedi uniti è sufficiente per far perdere l'equilibrio e far vacillare il nemico.

SU E CALCIO



Presa

Con la Presa Zangief scuoterà l'avversario prima di sbatacchiarlo per terra. La forza di Zangief rappresenta la sua qualità migliore, quindi fate molta attenzione!

DESTRA E A





Schiaffo a Cento Mani

Il sistema più rapido per stordire un avversario. Honda si muoverà inoltre sullo schermo in direzione degli schiaffi, con effetti letali.

CONTINUARE A PREMERE IL PULSANTE DEI PUGNI



Sumo Torpedo

Il sistema più rapido per stordire un avversario. Honda si muoverà inoltre sullo schermo in direzione degli schiaffi, con effetti letali.

SINISTRA PER 2 SECONDI, DESTRA E PUGNO



Schienata

Una grande mossa se l'avversario è troppo in parata. Distruggerà la sua difesa e assorbirà energia a palate.

DIAGONALE IN ALTO A SINISTRA E B



Volo d'Angelo

Questo tonfo è eccellente per atterrare l'avversario sotto la pancia. Se l'avversario cerca di saltare, usate questa mossa in ripetizione.

SU VERSO L'AVVERSARIO, INDIETRO E CALCIO



Colpo di Taglio

Questa è una mossa potente, ma lasciatela perdere se non siete abbastanza vicini. Il braccio di Honda fenderà l'aria finendo sulla testa dell'avversario.

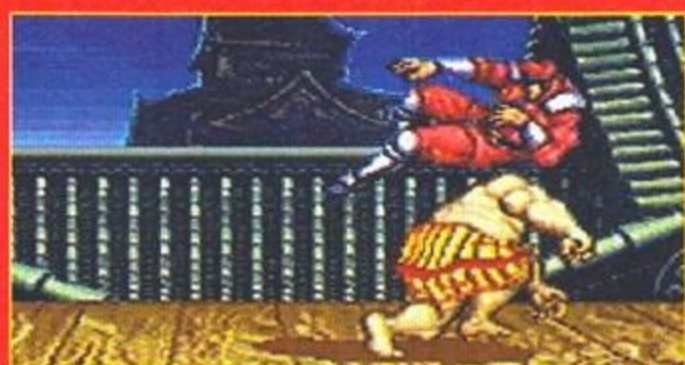
SX



Ginocchiata

Un colpo devastante! Potrete tirare delle terribili ginocchiate, maciullando la testa dell'avversario. Bel colpo!

SPINGERE VERSO L'AVVERSARIO E DX



Proiezione

Come per la maggior parte dei personaggi, potete utilizzare la proiezione per guadagnare spazio e tempo. Naturalmente assorbe energia.

AVVICINARSI ALL'AVVERSARIO, X



Presa Stritolante

Come per la ginocchiata, afferrate l'avversario e fategli vedere chi siete! Questa mossa è una spaccaschiena e assorbirà un sacco di energia.

VERSO L'AVVERSARIO E SX



E. HONDA

BIRTHDAY : 1935.11.
HEIGHT : 185cm (身長)
WEIGHT : 137kg
3-SIZE : B 212cm
 W 160cm
 H 210cm
BLOOD TYPE : A
好きなもの : 豆腐、ちゃんこ鍋、
 テイクアウト
苦手なもの : 肉汁、肉汁うどん
★ジャパニーズ スモウレスラー。ど
 ピンチも、こんじょうで 乗り越え



E HONDA

Non si può dire che Honda sia la persona più magra del mondo, ma d'altra parte, è l'arte del Sumo a richiederlo. La sua enorme corporatura rappresenta un vantaggio e un ostacolo. Honda può infatti sopportare parecchi colpi e può riprendersi rapidamente da uno stordimento, ma la sua mole non lo rende molto veloce. Il pezzo forte di Honda sono le sue mosse di proiezione e di volo d'angelo, oltre all'entusiasmante schiaffo a cento mani.

PER GIOCARE CONTRO HONDA

Honda, come avrete capito, è un tipo massiccio. Ciò significa che ha un sacco di problemi per stare al passo con personaggi ultra snelli come Chun Li. Gli piace usare lo Schiaffo a Cento Mani se vi trova vicino al bordo dello schermo, e per tirarsi fuori dalle situazioni difficili non esita a usare un velocissimo Torpedo. Se vedete entrare in azione quei polsi veloci come fulmini, saltategli immediatamente sopra o verrete storditi in men che non si dica. Chun Li può render pan per focaccia agli schiaffoni saltando in alto e premendo il pulsante A per attaccare con i tacchi d'acciaio; questo la tira fuori dalla situazione e fa risparmiare un po' di energia. I personaggi che hanno a disposizione degli attacchi a distanza come le palle di fuoco, possono usarli per arrestare la mossa del Torpedo durante il volo, per poi muovere all'attacco. State all'occhio e scansate questi pugni micidiali!



M. BISON
 BIRTHDAY: 1960.9.4
 HEIGHT: 198cm
 WEIGHT: 102kg
 3-SIZE: B 120cm, H 88cm, W 100cm
 BLOOD TYPE: A
 すこやもの: おんや、バーボン
 きりやもの: こがな、さ/どろく
 ★アメリカン ドリーム
 ボクサー、な/デクニッ



BALROG

Balrog è un gran picchiatore, già Campione del Mondo di Pugilato, che ora impiega la sua arte per strada. È davvero un grande pugile, e disdegna di usare i calci contro gli avversari. Il campionario di mosse di Balrog è limitato ma la sua decisione è notevole, e perciò in combattimento va tenuto d'occhio in ogni istante. I suoi pugni sono fortissimi ma non sono niente se paragonati alle sue mosse speciali. Il suo Pugno in Scivolata è davvero letale. Il suo grande svantaggio è la carenza di calci, ma con una sequenza di pugni dovrete acchiappare chiunque vi aggredisca dall'alto.

PER GIOCARE CONTRO BALROG

Lottare contro Balrog non significa semplicemente buttarsi con calci volanti e altre mosse aeree. I suoi uppercut e i pugni dall'alto sono le mosse che userà per contrattaccarvi. Il vero punto debole di Balrog è la sua difesa. I suoi pugni colpiscono con disinvoltura, ma non incassa molto bene. Diventa vulnerabile quando si tratta di difendersi dagli attacchi bassi e dai calci diretti, e siccome agisce ad altezza normale, non è difficile afferrarlo e proiettarlo. A suo favore, gioca naturalmente il catalogo di cartoni che è in grado di sfornare. Per infrangere le vostre speranze gli basta quindi far passare un bell'uppercut; comunque ogni suo pugno è di una potenza formidabile. L'altro punto di forza del boxer sta nella sua capacità di usare combinazioni di pugni per stendervi.

Pugni in Scivolata

La mossa migliore di Balrog; demolirà la vostra difesa.



SINISTRA PER QUALCHE SECONDO, DESTRA E PUGNO

Pugno con rotazione

Questo pugno diventa tanto più potente quanto più premerete il pulsante del pugno (Alto). Con tre pressioni avrete il colpo più forte.



CONTINUARE A PREMERE PUGNO

Uppercut

L'uppercut è una gran mossa d'attacco, capace di spedire l'avversario fuori dal gioco. Balrog la userà all'inizio di una combinazione tosta di colpi.

SINISTRA PER 2 SECONDI, DESTRA E PUGNO



Testata

È una mossa molto pericolosa. Assorbe un sacco di energia ed è difficile venirne fuori. In preda alla disperazione, potrete sempre tentare premendo Sx e Dx.

DESTRA E X



Pugno dall'Alto

Questa è l'unica mossa aerea di Balrog. Fa il suo effetto sia quando si è attaccati dall'aria, sia durante il gioco a terra.

SU, VERSO L'AVVERSARIO E PUGNO



Gancio Destro

Può essere usato a ripetizione per mettere i pugni in combinazione. È un duro colpo, specialmente se arriva in grande quantità.

DX



GABOLA

TURBO A DIECI STELLE

Quando all'inizio del gioco scorre lo schermo "Turbo", premete la seguente combinazione di pulsanti sul secondo joypad: Giù, Dx, Su, Sx, Y, B, X e A. Se la gabola ha funzionato, dovrete sentire lo stesso suono della scelta di un personaggio. Ora andate allo schermo del titolo, fate scendere il cursore su TURBO e premete a destra. Le stelle dovrebbero crescere fino a dieci, permettendovi di giocare alla massima velocità. Bestiale!



Tuffo di Izna

Questa è una delle mosse più veloci di Vega; colpisce così in fretta che non c'è il tempo di difendersi per evitare il contatto.

GIÙ PER UN PAIO DI SECONDI, SU E CALCIO



Calcio Izna

Questa mossa è veloce almeno come la precedente. Vega volerà in giro per lo schermo prima di scatenare un calcio terribile e saltare senza timore.

SU, VERSO L'AVVERSARIO E SX



Barcelona

Vega attaccherà durante la caduta dall'alto dello schermo.

GIÙ PER UN PAIO DI SECONDI POI SU, CALCIO E PUGNO



Affondo di Artiglio

Questo affondo può essere eseguito rapidamente e in quantità. Possono esserne inflitti tre o quattro in rapida successione.

VERSO L'AVVERSARIO E B



Affondo Basso

Come l'affondo di artiglio, questa mossa dà il meglio se usata velocemente in una combinazione. E abbastanza semplice uscirne con un bel calcio, quindi cercate di muovervi in fretta.

GIÙ E Y



Palla di Cristallo

Questa mossa può essere utilizzata per uscire dai guai o per bombardare l'avversario all'altezza del tronco. Come tutte le altre mosse di Vega, è velocissima.

SINISTRA, DESTRA E PUGNO



Spazzata di Piede

La spazzata di piede di Vega dovrebbe riuscire a schienare qualsiasi lottatore. Usatela a ripetizione per vincere.

GIÙ E CALCIO



Lancio dell'Avversario

Vega dimostra la sua forza con questo lancio devastante. Se riuscirà ad avvicinarvi, vi afferrerà e vi scaglierà via in un attimo.

AVVICINARSI ALL'AVVERSARIO E PREMERE SX



VEGA

Vega proviene dalla Spagna, e se non starete attenti, vi infilerà come tori da arena. È terribilmente agile; si muove come un fulmine, prima ancora che possiate reagire. Calcia bene e i suoi pugni sono resi ancora più micidiali dall'artiglio d'acciaio che porta. Le sue mosse speciali vengono eseguite con l'intenzione di confondervi e quindi di colpirvi. Vega non manca però di darsi delle arie, e quando la sua vanità raggiunge il culmine si distrae a sufficienza per poter essere contrattaccato.

PER GIOCARE CONTRO VEGA

La velocità di Vega vi terrà impegnati, ma dovrete sfruttare le occasioni buone per attaccare. I suoi punti deboli sono la mancanza di copertura ai calci volanti e agli uppercut. I Pugni del Dragone in alto di Ken e Ryu ostacoleranno bene le sue doti aeree. Se Vega riuscirà ad avvicinarsi abbastanza all'avversario cercherà di afferrarlo per sbatterlo a terra. Questa mossa stordirà quasi certamente la vittima. Infierirà quindi col suo artiglio, facendovi a brandelli prima che vi possiate riprendere. Se il vostro personaggio può lanciare palle di fuoco o simili, usatele! Il sistema migliore che abbiamo trovato per sconfiggere Vega consiste nell'aspettare che atterri dopo un salto, poi effettuare in continuazione calci al volo finché non incomincia a difendersi. Infine saltare all'indietro aspettando che abbassi nuovamente la difesa.



Sagat è un ex campione del torneo *Street Fighter*, ed è nemico giurato di Ryu. Le dimensioni e l'allungo di Sagat lo rendono difficilmente avvicinabile, e non gli mancano certo potenza e velocità. Ha però un punto debole: dopo aver eseguito un Uppercut della Tigre può essere impunemente colpito per circa un secondo. Sagat resta comunque uno dei più forti lottatori contro cui combattere e uno dei più difficilmente trascurabili. Le Palle di Fuoco della Tigre (superiori e inferiori) sono mortali quando vengono eseguite in successione. Sagat porta le cicatrici dell'ultima battaglia con Ryu; non vede l'ora che arrivi l'incontro di ritorno.

PER GIOCARE CONTRO SAGAT

Oltre a Ryu, anche Chun Li è adatta per combattere contro la statura di Sagat. Quando Chun Li attacca con diversi calci aerei Sagat userà Uppercut della Tigre in quantità, quindi state bassi. I lunghi calci a spazzata di Chun Li, Guile e Ryu sono perfetti per stendere Sagat, poi potete saltare in alto e infliggergli un colpo distruttivo mentre sta per rialzarsi. Se gli darette troppo tempo, Sagat si riprenderà e vi tempesterà di pugni fino alla morte. È un problema di tempismo. Ricordate che Sagat può usare le Palle di Fuoco della Tigre superiori e inferiori, se ne arriva una bassa, saltatela per attaccarlo. È dura stordire Sagat, ma una marea di piccoli calci, seguiti da qualcuno medio dovrebbero raggiungere lo scopo. Se volete vedere un match come si deve, usate Ryu!

Palla di Fuoco della Tigre

La versione della Palla di Fuoco di Sagat è la sua principale mossa speciale. Ogni colpo porta via un sacco di energia, oltre a rendervi molto vulnerabili.

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO



Palla di Fuoco della Tigre Bassa

Questo colpo è più facile da saltare, ma si muove leggermente più veloce del colpo normale.

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, GIÙ E CALCIO



Uppercut della Tigre

Un tipo di pugno davvero forte che dovrebbe far vacillare al suolo l'avversario. Sagat mette in questa mossa tutto il peso del suo corpo.

DESTRA, GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA E PUGNO



Calcio Alto

Sagat è un lottatore alto e quindi ha un grande allungo. Il suo pugno è già sufficiente, ma questo calcio può raggiungere la testa di qualsiasi lottatore.

DX



Calcio Basso

Il calcio basso è la principale tecnica di calcio usata da Sagat. Ancora una volta, grande allungo; è difficile portare un contrattacco.

DESTRA E B



Spazzata di Piede

Sagat userà spesso il calcio alto, basso e la spazzata in combinazione. Con le sue gambe a tronco d'albero abatterà chiunque al suolo.

GIÙ E B



Lancio dell'Avversario

Il lancio è un'altra mossa importante da scansare quando si lotta con Sagat. Se vi prende, vi sbatterà per terra con violenza.

AVVICINARSI ALL'AVVERSARIO E X



GABOLA

MENÙ DEI COLPI MORTALI
 NELLO SCHERMO DI IMPOSTAZIONE DEL LIVELLO, PREMERE GIÙ, DX, SU, SX, Y, B, X E A SUL SECONDO JOYPAD. QUESTO DOVREBBE RICHIAMARE UN MENU DEI COLPI MORTALI



Siluro di Fiamma

La più potente mossa nel gioco; brucerà i vostri avversari.

SINISTRA PER UN PAIO DI SECONDI POI DESTRA E PUGNO



Pugno Infuocato

Usando queste mosse in combinazione stordirete e manderete fuori combattimento qualsiasi avversario, se sarete abbastanza veloci da colpire con un'altra mossa potente.

PREMERE I PULSANTI X O Y



Volo dell'Angelo

Bison si abatterà spesso sull'avversario afferrandolo con la mano. Qualsiasi contatto avrà come risultato una perdita di energia.

SU E X



Ginocchiata

Bison si deve avvicinare parecchio per usare questa mossa. Una rapida ginocchiata spezzerà in fretta qualsiasi avversario.

SINISTRA PER UN PAIO DI SECONDI POI DESTRA E CALCIO



Pugno Raccolto

Usate questa mossa in congiunzione con il pugno infuocato per creare una combinazione mortale. I furiosi pugni di Bison ammaccheranno l'ego di chiunque.

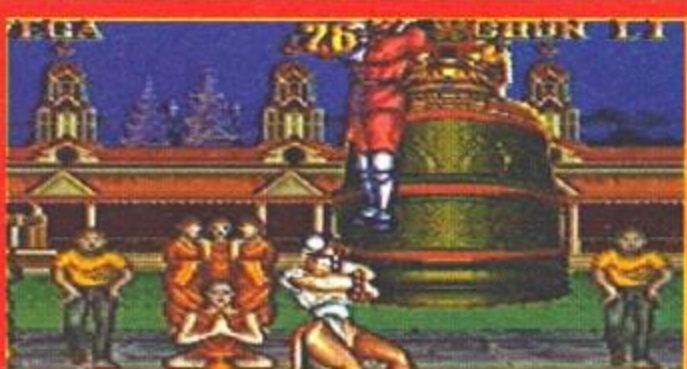
SX



Calcio in scivolata

Una mossa eccellente che vi permetterà di avvicinarvi velocemente all'avversario o di farlo cadere. Un'altra mossa che succhia un bel po' di energia.

GIÙ E DX



Pestone in Testa

Questa è una delle tante alternative a disposizione durante la caduta dall'alto dello schermo. Azzeccando il bersaglio fa davvero un gran male!

SU E DX



Proiezione

Bison (ed era prevedibile, visto che è il personaggio principale) ha la proiezione più violenta di tutte.

AVVICINARSI ALL'AVVERSAIO E SX



M BISON

Bison è l'uomo più importante del torneo *Street Fighter*, ed è il più odiato e ammirato lottatore. Si considera il Re dei Combattenti e non teme di far vedere il perché. Tutte le sue mosse sono praticamente mosse speciali. I pugni semplici diventano pugni duri come una roccia che possono finire un lottatore in pochi secondi. I suoi pestoni sulla testa e le proiezioni sono letali, e, soprattutto c'è il temutissimo Siluro di Fuoco, una mossa speciale che taglierà qualsiasi difesa come un coltello caldo taglia il burro.

PER GIOCARE CONTRO BISON

Bison è senza dubbio il personaggio più duro. Il Siluro di Fiamma è una delle sue mosse preferite per iniziare, quindi mettetevi in parata immediatamente per anticiparlo. In quanto Re dei Combattenti, Bison farà frequente uso del suo calcio rotante e del pestone in testa quando è in attacco, quindi sarà meglio che saltiate abbastanza in alto per colpirlo con dei calci volanti. Le spazzate seguite da proiezioni o da calci fulminanti sono perfette, ma state sempre pronti a parare se gli arrivate troppo vicino, visto che non si lascia stordire facilmente. Bison usa un miscuglio casuale di mosse per confondervi e disorientarvi, ma attenendovi alle combinazioni provate e collaudate (Ryu e Ken sono perfetti per questo) dovrete riuscire ad irrompere nella sua difesa.

AXEL



Un vero duro di periferia veloce e potente con i pugni. Non sarà attraente come Blaze ma i suoi colpi sono più efficaci contro i bestioni più forti. Un buon personaggio con cui cominciare, forte e con un sacco di mosse.



A (L'Ala del Drago)
Andate vicini a un avversario e premete il pulsante A. Colpirete con un potente uppercut che eliminerà tutti i nemici a portata.



D+B (Grande Uppercut)
Premendo la croce direzionale due volte e il pulsante B, Axel si lancerà su un nemico colpendolo con un pugno possente.



A+D (Colpo del Drago)
Premendo la croce direzionale e il pulsante A, Axel colpirà i nemici con una combinazione di pugni che terminerà con un feroce uppercut.



C+B (Calcio Volante)
Saltate su un nemico e premete il pulsante B: lo colpirete con un terribile calcio a mezz'aria.

BLAZE



È probabilmente la combattente più eclettica, con un sacco di mosse nella manica. I nemici dovrebbero essere dei folli per sbarrarle la strada (infatti è così). Abbiamo palle di fuoco, spazzate e molte proiezioni. In velocità è seconda soltanto a Skate, ma contende a tutti gli altri il titolo di Miglior Combattente.



A+D (Kikousho)
Premendo verso un avversario e schiacciando A Blaze lancerà una palla di fuoco.



D+B (Fendente Verticale)
Premete due volte la croce direzionale e poi B: Blaze salterà sull'avversario, uccidendolo mentre atterra.



Presa+B (Spezza Schiena)
Prendendo gli avversari da dietro Blaze li farà atterrare sulla testa.



A (Embukyaku)
Facendo una ruota e colpendo con i piedi Blaze toglie di mezzo tutti i nemici a portata di calcio!

SKATE



Sembrerebbe che questo ragazzino sullo skateboard sia un po' fuori luogo in una situazione come questa: in realtà dà un grande aiuto al gruppo con la sua velocità e le sue mosse speciali che includono molti passi di Break Dance che sbilanciano l'avversario e colpi medi che lo finiscono.



A+D (Cavatappi)
La mossa più potente di Skate: quando premete A e la croce direzionale Skate ruoterà sopra l'avversario uccidendolo.



C+B (Calcio Ruotato)
Coglierà molti nemici impreparati ed è particolarmente efficiente se seguito da una mossa speciale.



A (Calcio Mulino)
Premendo il pulsante A Skate farà questa mossa di Break Dance che manderà al tappeto molti nemici.



Presa+B (Pugno in Testa)
Skate si aggrapperà al nemico tempestandogli la testa di pugni letali.

MAX



È il più lento del gruppo ma senza dubbio il più forte. Usa la sua forza fisica sbattendo qua e là gli avversari: nonostante il suo pessimo gusto nell'abbigliamento, ha alcune delle mosse più interessanti del gioco.



A (Pugno Ruotato)
Vicino ai nemici ruoterà i pugni chiusi insieme per farli volare via.



A+D (Carica Sonica)
Si lancerà sui nemici velocemente, distruggendoli senza pietà.




Presa+B (Spezza Schiena)
Una mossa perfettamente identica a quella di Blaze: solo il doppio più potente.



D+B (Calcio Spazzata)
Premete due volte la croce direzionale e poi B per spazzare e buttare a terra i nemici.

Un altro sequel per Mega Drive, un'altra versione migliorata dell'originale. *Streets of Rage II* vanta ben venti livelli di azione frenetica in una cartuccia spaziale da 16 Mbit. Ha tenuto impegnato lo staff di Game Power per poco, tanto ci basta, a noi esperti (bum!) per finire un gioco in tutti i suoi aspetti. Come molti picchiaduro a scorrimento, *Streets of Rage II* presenta il suo cast di personaggi decisi a fare a pezzi i nemici e a recuperare i compagni rapiti dai cattivoni. E ora, bando alle ciance, leggetevi la soluzione completa!



STREETS OF RAGE II

Livello 1-1

È il primissimo livello di questo inferno che vedrà i vostri personaggi impegnati fino al midollo. Queste strade sono piene di mutanti tutti impegnati a cercare di rifarvi i lineamenti. Quindi testa bassa, su i pugni e avanti nella battaglia!

È difficile dire se questi mostri siano femmine o maschi! Il modo migliore per scoprirlo è prima picchiare e poi chiedere.

Distruggete questi cestini dei rifiuti per scoprire power-up con energia extra e altri bonus che vi daranno un po' di punti.

Se questo gentiluomo non viene verso di voi, attaccatelo per primi, senza indugiare, o vi ritroverete con le sue mani parcheggiate in faccia, nella polvere.

Questi coltelli possono essere usati per sventrare gli avversari o per essere lanciati. Per fare ciò basta premere il pulsante B e quindi il pulsante C.

Assicuratevi di non farvi chiudere in quest'angolo: gli scagnozzi che vi hanno accerchiato possiedono tutti dei coltelli.

Distruggete i tavoli e le sedie per scoprire bonus extra, compresi cibo, oro e qualche arma.

Questo gentile signore abbigliato in pelle e borchie e con un coltello in mano è il primo grosso nemico che dovrete affrontare. Vi attaccherà con l'inesauribile scorta di pugnali che si porta dietro.

Questo bar malfamato è un ricettacolo di malviventi e malintenzionati che, guarda caso, ce l'hanno tutti con voi. Non indugiate e fateli fuori al più presto possibile.

Livello 1-2

Distruggete i bidoni della spazzatura per prendere un po' di energia extra. Vi servirà per buttare al tappeto questo bestione!

Questa timida donzella tenterà di farvi l'elettroshock con la sua frusta. Gettatela fra le braccia dei suoi cari amici, o su qualunque altro pezzo d'arredamento spigoloso a disposizione.

Ecco il primo guardiano di fine livello. Prima si nasconderà dietro i suoi scagnozzi, ma dopo un po' salterà fuori per cercare di applicare il suo metro di giustizia. Con un paio di mosse speciali e di proiezioni ve lo lascerete alle spalle.

Livello 1-3

La seconda sezione del livello vede i nostri eroi su un ponte sospeso sopra uno dei quartieri più malfamati della città. Oltre ai soliti nemici "pedoni" abbiamo anche i motociclisti che non vedono l'ora di parcheggiare sulla vostra schiena. Attenzione!

Gli stessi stupidotti che avete già affrontato diventano più tosti man mano che avanzate di livello, quindi non accontentatevi di una serie di colpi e portate a termine il vostro lavoro.

Livello 2-2

Queste botti contengono un po' di bonus, assicuratevi di raccogliergli tutti.

È l'ultima ondata di motociclisti prima di andare al livello successivo.

Usate dei calci volanti con il giusto tempismo per stampare l'impronta delle suole delle vostre scarpe sul cranio di questi motociclisti. Le moto si autodistruggono dopo un paio di secondi, quindi allontanatevi.

Distruggete queste casse per raccogliere bonus extra e affrontare meglio il duro combattimento.

Qui incontrerete un sotto-guardiano molto tosto (maestro in molte arti marziali) che può, comunque, essere battuto con una buona combinazione di mosse.

Livello 2-3

Livello 2-3

Dopo aver ammazzato il tipo alla Van Damme sul camion, dovrete raggiungere l'estremità opposta del ponte. Il segreto per sopravvivere alle orde di nemici che vi stanno aspettando, è di aggredirli uno a uno man mano che compaiono. Altrimenti vi ritroverete ben presto circondati.

Distruggete le transenne dei lavori in corso per prendere i bonus.

Questo tarpano vi attaccherà dall'alto: usate dei calci volanti dati con un buon tempismo.

SOMMARIO

NOME: Streets of Rage II
TEMPO PER FINIRLO: 1 giorno
PUNTEGGIO MASSIMO: 450.000 punti
NUMERO DEI LIVELLI: 8
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: Facile
NUMERO DI BIRRE: 6
PACCHETTI DI SIGARETTE: 2
NEMICI UCCISI: 145.785

In questo livello tutti i teppisti potranno veder realizzato il proprio sogno di buttare giù dalle panchine a calci i barboni del parco. Anche se si tratta di un livello corto, dovrete affrontarlo con tecnica: i nemici sono tanti!

Livello 3-1

Questa sbarra di metallo potrebbe provocare non pochi danni sulla vostra schiena: impossessatevi e fate piazza pulita.

È il sogno di ogni bambino, prendere a martellate un coin-op... e ora potrete addirittura ficcarci dentro la testa dei bestioni. Tutti i coin-op sono "Bare Knuckle" (la versione americana di Streets of Rage).

L'entrata alla nave pirata è un livello particolarmente facile e breve da completare. Usate le vostre tecniche preferite per distruggere i nemici.

Livello 3-3

Il tipo col coltello vi correrà incontro cercando di sbudellarvi. Concentratevi su di lui.

Andate avanti, distruggete le macchine e non fatevi prendere dai sensi di colpa: guardate quanti bei bonus!

Livello 3-2

Questo punk con lo spolverino verde fosforescente è tutto ciò che vi divide dal prossimo livello.

Questa sorta di ninja folle vi salterà addosso. Uccidetelo come avete fatto con i suoi compari.

La sado-frusta torna ancora: è davvero un incontro elettrizzante. Colpitela a più non posso fino a lasciarla esangue per terra.

GAME GENIE

B39ABA60 - Partire dal livello 8
 AW7TAA7J - Vite infinite
 A71AAADR - 6 continua

Un altro breve incontro con questi pezzenti armati. Ricordatevi che le proiezioni, non soltanto tirano via più energia, ma sono anche le mosse più adatte per i bestioni di fine livello.

Livello 3-4

Un videogioco nel videogioco, ecco cosa rappresenta questo strano livello. Dovrete attaccare tutte le ondate di nemici che sembrano sorgere dal terreno come zombie. Grandi onori ai curatori del gioco per gli effetti speciali di questo bel livello.

Livello 3-5



Vecchi nemici con vestiti firmati (forse Valentino?) Niente paura, dunque.

Distruggete le sfere bluastre per prendere dei bonus extra. Mettetevi in parata subito dopo o vi esploderanno in faccia.

Questo mostro in perfetto stile Blanka ha degli artigli che usa con grande maestria. Colpitelo con mosse speciali e proiezioni.



Queste strane decorazioni sul muro hanno una testa che vi colpirà ogni volta che ci passate davanti. Uccidetelo saltando e calciando.

Colpite prima i punk in spolverino giallo: tenderanno di spazzarvi con una scivolata.

Il Ninja torna alla fine del livello con più energia di prima.

Livello 4-1



Il viaggio continua in un vecchio scenario, uno stadio sportivo. Dentro incontrerete un sacco di pazzoidi armati con tubi metallici (gli ultrà?). Riuscirete a vincere anche questo scontro?

Che bella notte per una passeggiata nel parco... Se il parco non fosse infestato da bestioni agli ordini di Mr. Big. Attaccateli subito, non appena appaiono sullo schermo.

Rompete le casse per raccogliere bonus extra.



Livello 4-2



Questo livello vi lancerà contro molti nemici che cadranno dall'alto, progressivamente sempre più forti. Distruggeteli man mano che cadono per non rimanere circondati.



Rimanete all'estremità destra o sinistra per evitare di finirvi sotto.



Se pensavate che una punk con la frusta fosse abbastanza, come farete ad affrontarne due?

Questo bestione, presente anche nel primo capitolo, ha l'alito infuocato di sempre. Potrete, comunque, fargli fare un bel giro panoramico della vostra spalla con il pavimento come capolinea.

ACTION REPLAY
FFFF2000003
Vite Infinite
FFFF2100002
Attacchi Speciali Infiniti

Queste casse contengono un pollo arrosto che vi ridarà un bel po' di energia: prendetelo prima di iniziare il combattimento.

O, no! Ficcate in un'arena con un mostro proprio davanti a voi! Non usate mosse speciali contro di lui, sono inutili! Andate, invece, di salto volante e vedrete che, con un po' di tempo, andrà giù senza protestare.

Livello 4-4



Livello 5-1

Dopo essere sopravvissuti ai massacratori dei livelli precedenti, i nostri eroi decidono di salire su una nave da crociera per farsi una bella vacanza. Le loro speranze, comunque, vengono presto fugate da alcune facce familiari...

I tarpani stanno attaccando davvero in massa: è consigliabile non lasciarli respirare e attaccare con invincibili combinazioni di mosse.

Distruggete le casse per prendere dei bonus extra.

Il kick boxer può essere facilmente battuto con una serie di proiezioni. Strategia addosso e non dategli il tempo di reagire.

Piccolo ma cattivo: in questo livello dovrete tirare mazzette a più non posso. C'è anche un altro guardiano, quindi preparatevi al peggio.

Livello 5-2

L'eroe della situazione decide che la nave è troppo pericolosa e salta a terra, continuando il suo viaggio sulla spiaggia, ma, ahimé, anche qui verrà presto fermato dagli scagnozzi di Mr. Big.

Livello 6-1

Questi signorotti sono davvero tosti, quindi avvicinatevi con cautela. Le tecniche migliori sono le proiezioni e i calci volanti, usatele!

Oh, no! I bestioni in jeans e cresta punk! Stavolta saranno più tosti di prima, quindi attenzione!

Prima di arrivare al livello successivo vi ritroverete a dover affrontare un gruppo di kick boxer: curatevi di uno di loro per volta e tutto diventa più facile.

Livello 6-2

Distruggete i sacchi di sabbia per prendere i bonus extra che saranno sicuramente utili in questa parte finale del gioco.

La rocciosa strada della gloria (esagerata!) ci porta in un vecchio sentiero nella foresta costellato di sacchi di sabbia, filo spinato e gruppi di punk agguerriti. In questo livello ritroverete alcuni vecchi guardiani, quindi tenete a mente le tattiche usate precedentemente per buttarli al tappeto.

Ebbene sì, il caro vecchio grassone è di nuovo tra noi: stavolta sfoggia uno splendido paio di pantaloni purpurei.

Usate i calci volanti per far cadere i motociclisti pazzi dai loro veicoli.

Altre brutte tipe con la frusta sadomaso: giù botte senza pietà.

"Soffio di Drago" è tornato, con l'alito più puzzolente che mai. Usate il bonus di energia dentro ai contenitori d'acciaio, se ne siete a corto.

Il caro vecchio Blanka è tornato con gli artigli più affilati di prima. La vostra unica possibilità è cercare di arrivarci addosso e proiettarlo alla morte.

Ora siete nella zona di produzione della fabbrica di droga di Mr. Big. Questi simpaticoni sembrano essere più interessati a spaccarvi la testa che a lavorare, e dovrete aprirvi la strada tra pozzi e nastri trasportatori.

Livello 7-1

Livello 7-2



Dovrete superare un altro livello sull'ascensore e soltanto riflessi fulminei e una buona tattica potranno salvarvi. Se non avete queste caratteristiche vi consigliamo di svilupparle in fretta, prima che sia troppo tardi. Si tratta di un ultimo incontro con vecchie conoscenze che tentano di fermarvi prima di giungere da Mr. Big in persona. L'unico vero problema sono i tizi sul jetpack che vi attaccheranno dall'alto e che ci hanno dato già del filo da torcere in passato. In cima incontrerete due dei robot combattenti di Mr. Big, più forti di qualsiasi umano. Per distruggerli arrivateci vicini e proiettateli fino a mandarli in corto circuito.



La breve distanza che vi separa dall'entrata del palazzo di Mr. Big è piena di bestioni aggressivi: non soltanto robot, ma anche un grosso tipo che sembra uscito da un vecchio film di Chaplin.

Livello 8-2



Un'altra sequenza sull'ascensore. Le ondate di nemici sono più forti che mai. Più vi avvicinate a Mr. Big e più vi manda contro scagnozzi terribili per fermarvi. Oltre ai Blanka il problema principale è costituito dal grosso wrestler che pensavate di aver ucciso nell'arena. Il tipo è diventato rosso dalla rabbia ed è pronto per un secondo round. Che la Forza sia con voi!

Livello 8-1

Rompete il vaso per raccogliere dei bonus extra.



Molte mosse non servono affatto contro questo bestione: cercate di proiettarlo il più possibile.

Il Capo



Siete finalmente arrivati al cospetto di Mr. Big. Prima di incontrare lui in persona dovrete abbattere un po' di scagnozzi che non dovrebbero rappresentare un grosso problema. Poi Mr. Big vi lancerà contro il suo esperto di arti marziali e avrete bisogno di ogni singola stilla di energia e di velocità per vincere. Il metodo migliore è tenersi vicini e tempestarlo di calci.



Tocca, quindi, a Big, che vi sparerà addosso dai limiti dello schermo con una mitragliatrice: stategli costantemente addosso e continuate a proiettarlo.



Niente di serio di cui preoccuparsi, la cara vecchia donna-frusta e qualche punk da proiettare in giro per la stanza.



Ora che Mr. Big è caduto, il mondo è sicuramente un posto più sicuro in cui vivere. Voi e i vostri alleati potete tornare a casa con la consapevolezza di aver salvato il mondo. Complimenti!



CASTLEVANIA 2

Vite Extra

Non distruggete la prima candela nel primo stage, ma colpite con la frusta tutte quelle che seguono e l'undicesima vi regalerà una vita extra.

Livello Bonus

Nel primo livello, salite su una delle ultime corde anche se vedete il soffitto alla fine di essa - vi ritroverete in una stanza bonus.



JOE & MAC

Crediti Extra

Per avere fino a 9 crediti in più, premete rapidamente il tasto X nella schermata dei testi. Per ogni 10 volte che premete il tasto avrete un credito extra. Tuttavia, se la schermata dei testi svanisce, il numero dei crediti ritornerà al laconico 4 iniziale. Tutto quello che dovete fare adesso è rientrare nel livello e avere la vita. Ripetete il procedimento per tutte le vite che riuscite ad avere.



ADVENTURE ISLAND

Selezione dell'isola

Per iniziare da qualsiasi isola, premete questi tasti nella schermata iniziale: Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, A, B, A, B.



WING COMMANDER



Opzioni segrete

Andate nella schermata delle opzioni e scegliete le opzioni start e continua. In questa schermata premete, B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A e Start. Apparirà uno schermo segreto che vi permetterà di scegliere la vostra serie di missioni, diventare invincibili e usare i sound test!

COOL SPOT



Tempo infinito e energia infinita

Mettete il gioco in pausa e premete A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C e quindi togliete la pausa. Avrete ora energia infinita, vite infinite, tempo illimitato e avrete l'opportunità di schippare al livello successivo.



FATAL FURY



Quando perdete e nel gioco appare la schermata del "continua", tenete premuta la croce direzionale verso l'alto e premete A, B e C, simultaneamente.

Ora lasciate i bottoni e premeteli di nuovo uno alla volta. I vostri crediti cresceranno ogni volta che farete questa operazione.



CHUCK ROCK

Password

Secondo livello: GJFKFN

Terzo livello: PDPKKN

Quarto livello: JWNTXF

Quinto livello: TSFVNP



CHUCK ROCK

Password

Secondo livello: 7G09M

Terzo livello: NN6E3

Quarto livello: 84AKC



OUT RUN



Tempo Infinito

Tenete premuto in diagonale a sinistra, 1, 2 e Start, quindi iniziate a giocare.

Invincibilità

Settate il cursore su un giocatore, tenete premuto a sinistra, e i tasti 1 e 2. Quindi premete Start.

OUT TO LUNCH

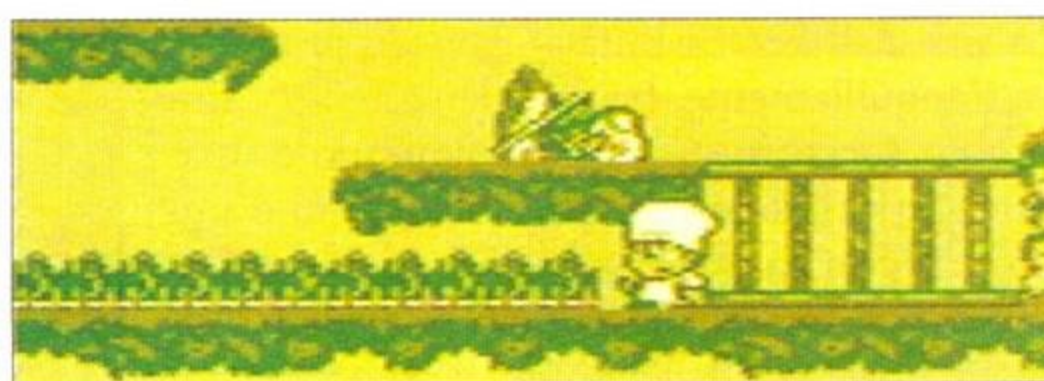


Dite la verità, vi tratterreste dal mettere le grinfie sulle leccornie preparate da zia

Marisa, messe in bella vista su una stupenda tavola imbandita stile Sud Tirolo, con tanto di fiocchetti bianchi e pon pon rossi? No way!



Saltellando da una piattaforma all'altra è molto divertente andare a caccia di cibi che fuggono terrorizzati al nostro arrivo.



Golosastri di tutto il mondo unitevi: è finalmente arrivato il vostro gioco! Se da sempre amate rotolare in mezzo a vettovaglie di ogni genere, dal formaggio svizzero ai galletti amburghesi (o di chissà dove), dal crème caramel ai budini di panna e cioccolato, preparatevi con coltello e forchetta alla mano per una scorpacciata megagalattica!! *Out to lunch*, altro non è se non una raccolta di avventure culinarie di un giovane cuoco che, ancora poco pratico del mestiere, deve vedersela con del cibo alquanto... bizzarro!! Intuibile che spetterà a voi l'onore di aiutarlo a acchiappare una notevole quantità di cibarie che, inorridite dall'idea di essere messe in padella per il pranzo, hanno pensato bene di svignarsela dalle cucine per cercare miglior sorte da qualche altra parte. Starà a voi dimostrare di essere degni di stare alla corte dei migliori chef, cercando di recuperare gli appetitosi fuggiaschi e, imprigionarli in grandi gabbie da cui sarà loro impossibile fuggire. Per attuare il vostro piano avrete a disposizione un limitato margine di tempo, allo scadere del quale, se non avrete acchiappato il numero di alimenti segnalati all'inizio della sezione, dovrete ricominciare tutto da capo. Per beccare le vivande che scorraz-

zano per tutto il livello, avrete a disposizione una serie di armi poco convenzionali ma, sicuramente efficaci. Passerete dal mitico salto sulla capocchia, a una serie di raggi immobilizzanti; tutte azioni che vi permetteranno di stordire ciò che avrete trovato per poi metterlo in saccoccia e tornare verso la gabbia. Durante il gioco, dovrete fare attenzione a tutto ciò che si muove per evitare di finire contro qualche ostacolo, altrimenti perderete tutto il cibo non depositato, raccolto fino a quel momento. *Out to lunch* è caratterizzato da ambientazioni carine e da simpatiche modalità di gioco. Lo scorrimento multi direzionale è abbastanza fluido, tanto da minimizzare le cadute di chiarezza che potrete scorgere in qualche occasione ma, basterà fare solo un po' più di attenzione nelle zone scivolose o nei meandri leggermente sospetti... Dunque il paradiso culinario vi attende... Buon appetito!!!

• Red Fury

G	R	A	F	I	C	A
1	2	3	4	5	6	7

Gli alimenti sono disegnati in maniera molto simpatica

C	O	S	O	Z	O
1	2	3	4	5	6

Con un poco di buona musica il formaggio non sfuggirà!

G	I	O	C	A	B
1	2	3	4	5	6

Attenti ai punti critici!

S	F	I	D	A
1	2	3	4	5

Ma andiamo... volete farvi battere da un pollo arrosto?

8
7
7
8

COMMENTO

Uhm...cosa volete che vi dica? Quando si tratta di cibarie non sto più nella pelle!!! *Out to lunch* mi è piaciuto subito, la sua idea sfiziosa di utilizzare un argomento così quotidiano come il cibo per divertire, è davvero originale. In questa cartuccia noterete una grafica ben curata, sia per quanto riguarda gli sprite che i fondali e, come ho già accennato, il sistema di scorrimento renderà il gioco ancora più avvincente e...appetitoso. La giocabilità è davvero elevata, considerando il fatto che sullo schermo del GB è davvero difficile riuscire ad attuare manovre mirabolanti! Molto carino il sonoro.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Out to lunch**
 Casa **Mindscape**
 Distribuzione **Import**
 N°Giocatori **1**
 Continua? **Sì**
 Livelli di difficoltà **1**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



Per muovere il personaggio

Per saltare

Per fare fuoco e per intrappolare i nemici

Per iniziare e mettere in pausa

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ **P**

BOXING LEGENDS OF THE RING



"Da grande farò quel lavoro che fai un sacco di soldi, sei pieno di donne e c'hai la faccia come una pizza!" Furono queste le parole che proferì Nike Tonson al posto del canonico "Uhée, Uhée" nella sala parto.

Fin da ragazzo, il nostro Nike si allenava con tutto ciò che gli capitava a tiro. Picchiava a sangue la sorella di tre anni, martellava di ganci le vene varicose della nonna, dava fior di testate contro la mano protesa del padre e strappava con inaudita ferocia i peli del naso che crescevano fiorenti nelle narici del nonno. All'età di tredici anni fu notato da un certo Mo Teczulo, uno dei più grandi allenatori del Bronx, e venne portato nella palestra in cui finalmente, e con buona pace dei suoi ormai derelitti parenti, il sogno di Nike poteva realizzarsi: diventare un campione di Boxe. Come dirà in seguito il nostro eroe "N'n 'ero, 'he ti 'ompono il 'aso 'ando

com'nci." In effetti il naso di Nike non fu rotto, ma spappolato, e questo avvenne quando Nike "la Bufala" Tonson, questo era il suo soprannome, decise di stendere una locomotiva lanciata a folle velocità nella metropolitana di New York.

Gli allenamenti erano duri. Salto della corda d'acciaio all'interno di una fonderia (così se la tocchi impari), allenamento al bersaglio grosso in una macelleria, nel reparto mattatoio, dove cioè gli animali sono ancora vivi (è per migliorare la tua resistenza, gli veniva detto), battacchio della campana nella basilica di St. Patrick (così non potranno dire che sei suonato, peggio di così).

La vita di Nike "La Bufala" Tonson procedeva tranquillamente, tra un allenamento e un pronto soccorso, tra un allenamento e una notte in prigione, tra un allenamento e un bagno con la paperella. Ed ecco, come d'incanto, che anche per lui si spalancò il regno luminoso dell'amore.

Incontrò infatti una dolcissima ragazza, che lavorava presso un istituto di bellezza come prova vivente che l'orrido esiste. Per i due fu amore al primo morso, perché lei viveva con quindici cani e si era ormai assuefatta al loro modo di vivere, mentre lui era convinto che

si trattasse di un cannolo siciliano e, anche se in allenamento non si potrebbe, voleva dare giusto una sgagnatina.

Dall'unione dei due non nacque nulla che valga la pena ricordare.

Gli anni passavano, e gli allenamenti sempre più duri, stavano forgiando il fisico di "La Bufala" Tonson. Il mestiere del pugile è duro, gli ripetevano continuamente, cerca di essere paziente arriverà anche il tuo turno. E il suo turno, finalmente, arrivò. Mo Teczulo gli aveva organizzato un incontro con "Mozzarella" Fredrick, un campione di 65 anni



La schermata delle opzioni vi permetterà di scegliere il tipo di gioco e la lunghezza del match.

RING E CINEMA

Anche se qualcuno potrebbe lamentarsi per la mancanza di altri campioni, sono otto le leggende del passato che fanno da contorno a questo gioco sono:

J. LAMOTTA



Campione del mondo dei pesi medi dal 1949 al 1951. È stato anche l'unico pugile ad aver battuto Sugar Ray Robinson.

R. GRAZIANO



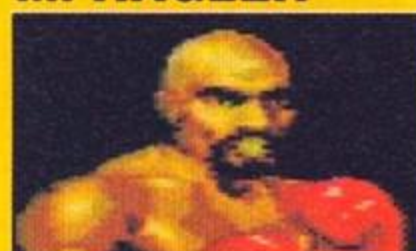
Campione del Mondo dal 1947 al 1948. Graziano era un giovane delinquente che usò il suo pugno sia fuori che sul ring.

S.R. ROBINSON



Viene considerato come il primo o il secondo peso medio di tutti i tempi. Robinson vinse il titolo mondiale per ben 5 volte.

M. HAGLER



"The Marvellous" Hagler dopo essersi ritirato dalla boxe si è dato al cinema ma se non l'avete visto non vi siete persi nulla.

R. DURAN



Detto "Mano di Pietra", vanta nel suo i ben 61 vittorie prima del limite. Da antologia alcuni incontri con Sugar Ray Leonard.

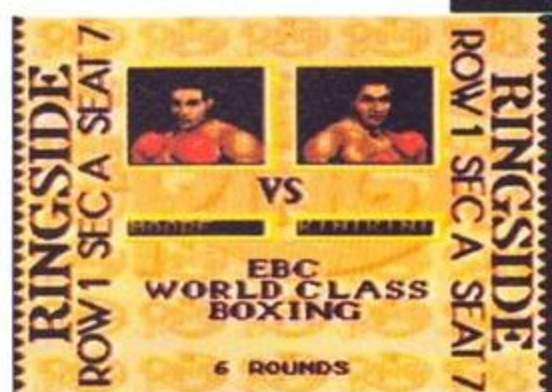
T. HEARNS



Può essere considerato il battacchio preferito da Marvin Hagler. Un pugile dal fisico asciutto, e piuttosto atipico.



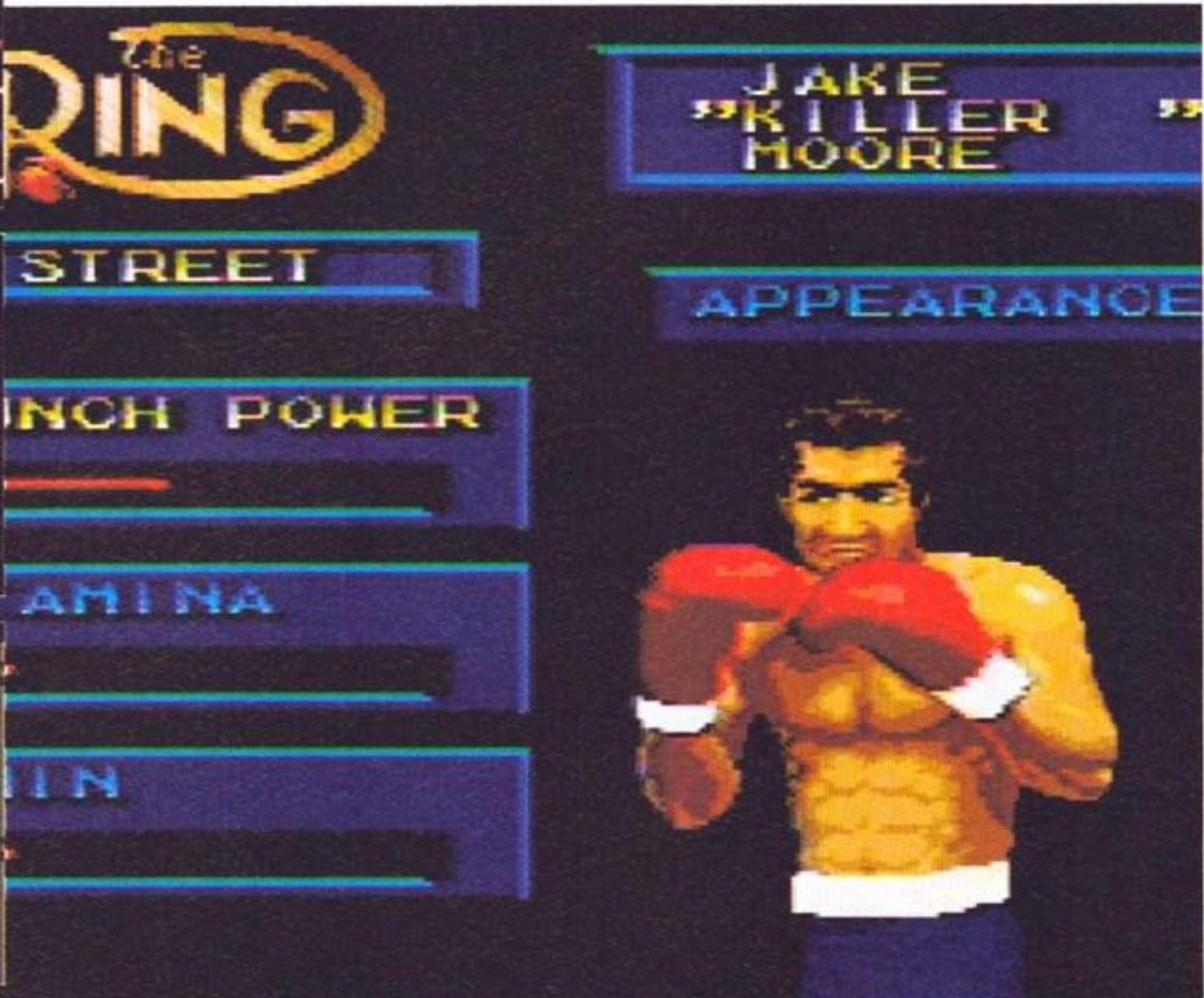
Dopo aver deciso le caratteristiche del vostro pugile vi verrà mostrata la posizione che ricopre nella classifica, il prossimo avversario che dovrà incontrare e finalmente avrà inizio l'incontro, che tra l'altro non è certo la parte meglio riuscita di questo titolo. Dopo una buona razione di pugni sarà pronto per andare al tappeto.



Ring Ratings

MIDDLEWEIGHTS

Rank	Name	Record	Rating
1	GRANZIANO	12-0-0	95
2	LA MOTTA	12-0-0	90
3	TONSON	12-0-0	85
4	LEONARD	12-0-0	80
5	TONEY	12-0-0	75
6



che aveva deciso di rientrare nel grosso giro. Nike era pronto, aveva passato gli ultimi tredici anni della sua vita ad allenarsi e, anche se dopo ogni allenamento la sua foto sui cartelloni doveva essere cambiata, sentiva che questo era il suo momento.

Arrivò all'altezza del ring, in un'arena gremita di folla, mentre lo speaker stava annunciando il suo incontro: "...e ora, in un incontro valevole per il campionato Pesì Grassi MRS (Ma Ripigliati Stordito), il grande "Mozzarella" Fredrick contro Nike "La Bufala" Tonson..." queste furono le ultime parole che il nostro campione fu in grado di sentire.

Infatti, nel salire sul ring, si incastrò tra la prima e la seconda corda e, girandosi su sé stesso diede una tremenda capocciata al paletto di metallo che si trova ai quattro angoli del quadrato, aprendosi uno squarcio all'altezza dell'arcata sopraciliare, segnando la fine della sua carriera.

Questo è un episodio sfortunato nella carriera di un pugile, chiaramente non tutti vanno a finire così, infatti con *Boxing Legends of the Ring* si ha a che fare con vere leggende che hanno segnato il mondo della boxe. Il gioco in sé non è niente di particolare, oltre a sce-

gliere quali pugili del passato (vedi box) possono combattere nel modo Esibizione, potrete iniziare una carriera con un vostro pugile. Sceglierne l'aspetto e le caratteristiche principali, per poi fiondarlo sul ring a guadagnarsi la pagnotta.

L'incontro non è niente di speciale, anzi è la parte peggiore del gioco. L'azione è lenta, ripetitiva e noiosa, una vera tragedia.

Se siete in umore di acquistare un gioco che si rifaccia alla "Noble Art" cercate altrove.

• **Random**

Si ringrazia Newel - MI



Un diritto sinistro colpisce in pieno viso l'avversario, la sua resistenza è al minimo, tra poco sarà al tappeto.

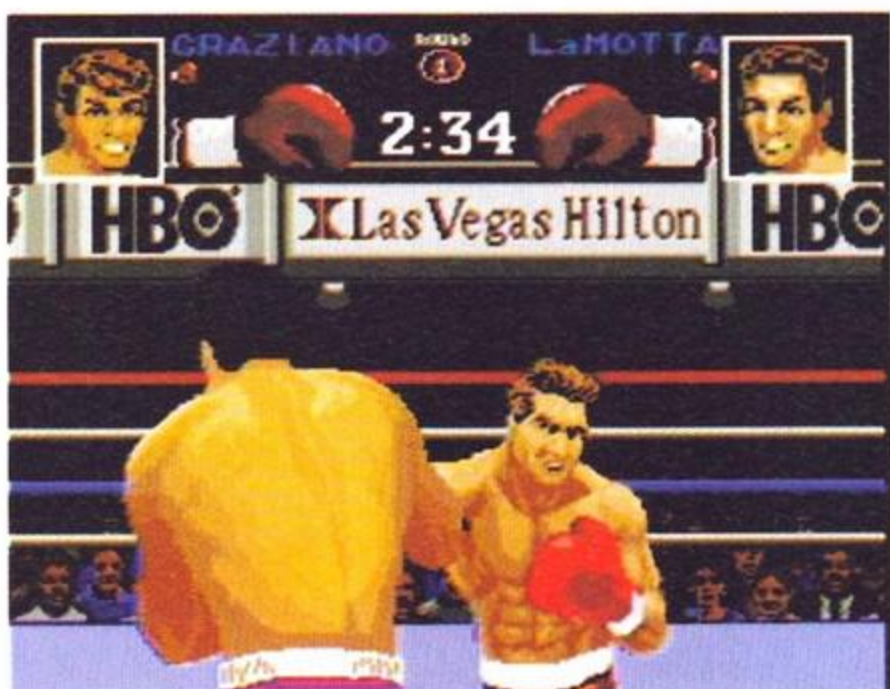
S. R. LEONARD

J. TONEY



Una delle figure più aggraziate che abbiano messo piede sul ring negli ultimi anni.

È l'unico pugile ancora in attività presente in questa cartuccia.



Graziano contro La Motta, due grandi del passato si ripropongono sul MD. Forse era meglio lasciarli dov'erano.



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Niente di particolare e forse troppo superficiale	Forse la nota positiva del gioco, l'unica.	Sembra di avere a che fare con un picchiaduro autorizzato dalla HBO	È piuttosto difficile riuscire a raggiungere la vetta della classifica.

5 7 4 8

COMMENTO

Spieghiamoci subito, *BLotR* non è niente di speciale, anzi. È un titolo che si rivela più che noioso, un titolo che porta all'esasperazione il giocatore dopo pochi incontri.

La sua longevità è talmente scarsa che nemmeno nel modo a due guadagna qualche punticino. Esistono tre visuali diverse, ma dove?

A mio giudizio *Boxing Legend of the Ring* è un fallimento totale che non rende nemmeno giustizia ai campioni in ballo per rendere il tutto più appetibile.

Le pecche si rivelano nella lentezza dei pugili, nell'anonima azione dell'arbitro, nella totale mancanza di strategia che il gioco prospetta, nel bassissimo numero di pugili che si possono sfidare. Boyz, lasciate perdere.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Boxing Legend of the Ring**
 Casa **Electron Brain**
 Distribuzione **Import**
 N°Giocatori **1-2**
 Continua? **Password**
 Livelli di difficoltà **1**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A O O O O P

Actraiser



Dove andremo a finire, dove andremo a finire? Moriremo tutti, sarà un bagno di sangue, tra le più atroci sofferenze imploreremo pietà, strisceremo nel fango e piangeremo compassione. In attesa di questo momento possiamo spassarcela con *Actraisers II*.

Magari scendere giù in cantina a recuperare il primo episodio. Ve lo dico subito, *Actraisers II* non è tutta 'sta cosa, insomma, non è davvero il capolavoro che tutti ci aspettavamo. Anzi, ha un sacco di difettucci tremendi che ne intaccano l'apparente splendore. Probabilmente avrete letto o leggerete recensioni entusiastiche di questo stesso gioco su altre testate, ma il consiglio della vostra rivista preferita è di aspettare prima di sganciare la lira. Dopo un'introduzione in pompa magna con tanto di musica sinfonica (stupenda), avrete già chiare le nuove potenzialità del Maestro del Vento (non so se è proprio del vento, ma ha un bel paio d'ali): il tipo infatti ha trascorso questi due annetti tentando di imparare a volare, invero con risultati scarsi. In effetti più che un'aquila il Master



Faccia a faccia con il cattivo! Sembra innocuo...



...ma il suo attacco, a mascelle spalancate è micidiale!

ricorda un bel pollastro estrogenato tipo quello che avete mangiato l'altro giorno, e non riesce ad alzarsi per più di due volte la sua altezza. L'uomo-uccello ha comunque capito sufficientemente bene come si plana, e anche le picchiate non gli riescono poi così male. Può addirittura ispirarsi a Lucifero e scendere giù dal cielo blu con la spada spianata e la bocca piena di moscerini, mossa che si rivela utile per accoppiare certi nemici posizionati in modo oscenamente intenzionale nei punti strategici. Chi di voi ricorda il vecchio *Actraisers* probabilmente noterà la mancanza della

dettagliata sezione alla *Populous* completamente scomparsa in questa seconda puntata. In effetti l'unica vestigia del vecchio titolo che il tempo non è riuscito a erodere è la mappa del mondo appestata che il giocatore di *Actraisers II*, nei panni del Master, dovrà opportunamente deflazionare dalla feccia sovrabbondante. Rispetto al primo *Actraisers*, il Re può volare per brevi tratti e planare sopra burroni, spuntoni e mufloni, anche se all'inizio questa manovra risulterà abbastanza ostica: vi impiccherete con i comandi e scoprirete che il Re può anche svolazzare picchiando quasi raso-terra come il Ras del quartiere, ma dimi-

IL RE IMPACCIATO

Come può un Re risolvere problemi che vanno al di là della sua reale comprensione? Ma con la collezione autunno inverno che riportiamo qui di seguito:

- Spell del grande serpente sinuoso di fuoco sacro: tenete premuto il pulsante di fuoco e dopo un po' il Re comincerà a infiammarsi: rilasciate il tasto e dalla punta della spada partirà una colonna di fuoco, piuttosto scarsina graficamente, ma abbastanza perigliosa per gli infami mostroidi. Particolarmente utile contro i boss di fine livello, ma ricordatevi che non potete muovervi mentre lo spell è in azione, quindi potete essere colpiti alle spalle (una bella fregatura).

- Spell completo di fischio e botto della cappa avvolgente, ma poi neanche tanto, che ti piglia un colpo come se ti schiattano la busta del pane dietro le orecchie: il Re guerriero è un bombarolo in erba, ma la mamma lo conosce e gli sequestra sempre i minerva.

Con questo spell si ottiene uno schioppo clamoroso che, contrariamente a quanto potreste pensare, non riempie lo schermo di nemici ma, anzi, aiuta piuttosto a farli evacuare dalle zone a voi più prossime. Che bizzarri questi programmatori, non sanno più cosa inventare!

- Spell dei botti infiammati vacanti a random sul fulgido schermo di gioco proprio come quando assimili salumi vari in particolare salsicciotti tronfi di estrogeni che in faccia ti esce pure la balena del fu Collodi: Napoli By Night la sera del 31 Dicembre non è niente in confronto a questo spell: l'energia sprigionata aiuta il Re a non farsi fregare un'altra vita e quindi tornare all'inizio del livello, ma complessivamente questo è l'incantesimo meno originale del gioco, praticamente equivale ad una smart bomb.

E opplà, anche il box è andato.



Il primo mostro di fine livello ricorda le piantine grasse di zia Marisa, ma lei dice che sono solo un po' robuste.



nuendo la distanza coperta in volo. Altra bella storia sono gli spell, la cui energia è limitata ma rimpinguabile accoppiando la teppa: potete trovarne la descrizione accurata (come sempre) in quel bel box giallo.

Graficamente non mi sembra che *Actraisers II* spicchi in alcun modo: voglio dire, tutto è ben disegnato, animato e colorato, ma non c'è niente che chiunque abbia giocato a *Ghouls'n'Ghosts*, o addirittura a *The Magical Quest*, non abbia già abbondantemente visto.

Anzi, gli scenari sono un tantinello pacchiani, probabilmente prelevati di peso dalla Standa più vicina, reparto fantasy. Sul serio, è un po' triste.

Actraisers II inoltre sa di cagliato, o quantomeno di sofisticato... sembra che i programmatori non sapessero esattamente cosa stessero facendo i propri compagni di team: ad esempio, la musica sinfonica dei titoli è fantastica, ma gli effetti sonori così come sono riuscito a farli anche io, ancora, gli sprite sono davvero poco vari e addirittura riciclati da stage a stage.

Gente, questa è una cart da 16Mbit ma non si vede neanche un po', e di questi tempi non è salutare buttare via tanto ben di Dio.



Master alle prese con un maritazzo vorace. Ce vorrebbe er Tiziano, je farebbe vedè llui.

Inoltre, la difficoltà è troppo tirata e le intro in mode 7 sono lunghe e noiose.

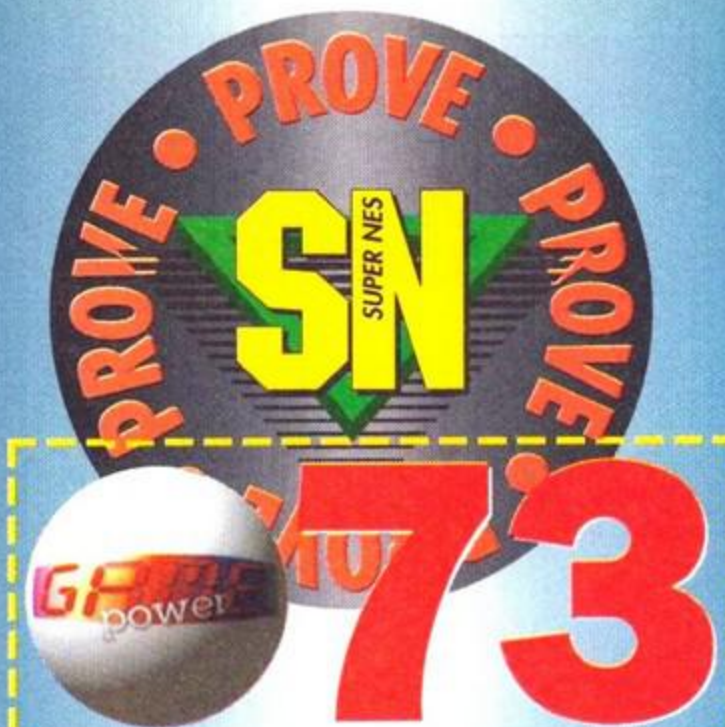
Non lo so, non mi convince, sembra tutto un po' troppo affrettato, probabilmente i creatori del gioco erano spronati a terminare il prodotto per farlo uscire in tempo per Natale.

Bah, io lascerei perdere, non fatevi bidonare da qualche colore di troppo: l'unico modo di trarre un minimo di godimento da questo gioco è lanciare il Maestro del Vento in volo sul nostro ridente belpaese: gustatevi il botto quando passa su Ustica.

• **Apecar**



I mostri di fine livello sono molto duri. Fortunatamente abbiamo a disposizione alcuni spelle per renderli più ragionevoli e darci la possibilità di proseguire nel gioco.



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Varia, colorata con gusto, ottime animazioni ma rallentamenti fastidiosi	Nei titoli è sbalorditiva, gli effetti ampiamente collaudati (riciclati?)	Troppo frustrante e difficile. I rallentamenti pesano	Se avete i denti duri è roba per voi, io ci ho già rimesso i nervi.
8	9	6	7

COMMENTO

Actraisers II è come un tacchino ripieno cucinato da chi ha sempre lavorato in un McDonald's. Magari a una prima occhiata sembra anche bello, ma già alla prima forchettata convince poco. Innanzitutto il gioco è troppo difficile e vi rispedisce all'inizio del livello ogni volta che crepate, ovvero praticamente ogni quaranta secondi. Oltretutto l'azione rallenta non appena compare sullo schermo uno sprite di troppo; e mi dispiace dirvelo, ma questo problemino rosicchia alla grande la giocabilità, già inguaiata per conto suo dalla già menzionata difficoltà. Ancora, il gioco è noioso, *LionHeart* su Amiga è davvero un altro pianeta. Certo, la grafica e il sonoro sono eccellenti, ma servono solo a far apparire *Actraisers II* quello che effettivamente non è.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Actraisers II
Casa	Enix
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Muove il Master e seleziona il power up Salta e plana. Se premete B mentre planate si effettua la picchiata a spada sguainata



Colpo di spada. Se lo tenete premuto carica una delle tre armi speciali, selezionate poi dal pad

AGIRE & PENSARE



TURTLES

TOURNAMENT FIGHTERS



Bastaaaaa...! Non se ne può più di questi cloni di *Street Fighter 2*! Smettetela!

Capisco la concorrenza, ma siamo ormai arrivati all'ennesimo clone spudorato e non c'è proprio niente da fare: *Street Fighter 2 Turbo* rules e basta!



Una delle fasi di combattimento. Il gioco non regala nulla di nuovo oltre al solito salta, calcia, picchia.



Due dei nemici che le tartarughe dovranno affrontare. Il gioco di per sé sa anche essere piuttosto difficile.



Un gran bel colpo con il bastone non fa mai male, ma basterà a chiudere l'incontro?

B Leah! Avete mai provato a sedervi in un ristorante e sbaffarvi 5 piatti di maccheroncini ai 4 formaggi? Beh, immaginate come vi sentireste dopo un pranzo del genere! Ci siete? Bene, perché con *TMNT Tournament Fighters* per Megadrive è la stessa cosa! Insomma un po' di immaginazione... Cribbio! È così difficile? Eppure la cartuccia per SNES non era malaccio! Questa batte i record di noia, già visto, lentezza e banalità. Pffff... Che duro



Gomitata volante e addio denti. Sembra che la vita delle nostre tartarughe non sia poi così divertente.

lavoro fare il recensore in queste condizioni. Per la cronaca, il vostro maestro Splinter è stato nuovamente rapito (dovrebbero installargli un buon antifurto visto il numero di volte che lo rapiscono! Ma lasciatelo lì...!) dalla banda di Krang. Ma come spesso accade nei peggior film di serie zeta, il cattivone di turno è talmente sicuro di sé che decide di organizzare un torneo interplanetario tra i nostri 8 eroi (le nostre 4 famose tartarughe ninja, April, Casey Jones, e due mostri-cattoli abbastanza orrendi) e i perfetti cloni dei nostri personaggi creati nei laboratori di Krang. Ed è con questo falso pretesto che la Konami ci presenta il suo ultimo picchiamolle, sfruttando una gustosa licenza con le più famose tartarughe mangia-pizza (sempre ai 4 formaggi! Eh, eh, eh) del mondo. La formula ormai la conoscete. Dovete vincere 2 incontri su tre tirando i soliti pugni e calci, senza dimenticarvi le mosse speciali e quelle "disperate" (che potete usare solo quando la vostra barra di energia sarà abbastanza bassa, un po' come in *Fatal Fury 2*). Arri-

GLI SFIDANTI...



LEONARDO

Il leader della truppa. Usa due spade Katana e può mollare terribili scosse elettriche al suolo, girare come una trottoia a spade sguainate o farvi una sorta di sho-ryu-ken. Il massimo della novità!



DONATELLO

Usa un bastone che gli permette di colpire il nemico senza avvicinarvisi troppo. Le sue mosse speciali sono una di raffica di vento, una piroetta volante e attacchi multipli contemporanei con il suo bastone. Bam!



CASEY JONES

Vi ricordate l'eroe giocatore di hockey del primo film? Bene, è lui! Può rimandare un oggetto che gli è stato lanciato contro, mollare una doppia mazzata con la sua stecca e abbandonare una bomba a tempo per terra. Uhm...m...



RAY FILLET

Assomiglia un po' a un diavolletto di 4ª categoria. Può lanciare tremende onde sonore, cadervi addosso in picchiata o lanciarsi e darvi una craniala pazzesca. Buaaa...

TRICERATON

È più brutto e cattivo di Godzilla! E mena anche di brutto!



MICHAELANGELO

Usa due nunchaku ed è capace di lanciare potenti raffiche di vento, di scagliarsi contro il nemico ad alta velocità ed eseguire uno sho-ryu-ken usando i suoi nunchaku come mini-elicotteri. Pfff...



RAPHAEL

Usa i Sai (una sorta di pugnali) e può lanciaarli insieme a uno strano alone di energia. Può anche eseguire uno sho-ryu-ken ruotando su se stesso o scagliarsi contro il nemico come una torpedine. Che originalità!



APRIL O'NEIL

Ma non era una giornalista pacifista questa? Boh... Oltre a menare niente male, è capace di graffiarvi ferocemente con degli artigli da ninja, saltare molto in alto e cadervi addosso con il gomito in avanti oppure venirvi addosso velocemente per poi stendervi a gomitate! Pam.. Che dolore...



SISYPHUS

È il più brutto in assoluto! Assomiglia a uno scarafaggio! Può sputare uno strano liquido dalla sua bocca, fare un attacco multiplo rapidissimo o anche prendervi a cornate! Uuh...

KRANG'S ANDROID

Vi ricordate di lui? Come no? Si tratta di un cervello a due zampe. Per spostarsi o combattere usa un di robot nel quale si rifugia. Beh, scopritelo da soli!!!



Incollati all'avversario e giù a colpirlo con le vostre spade. Un ottimo metodo per fiaccare la resistenza degli avversari, anche di quelli più coriacei.

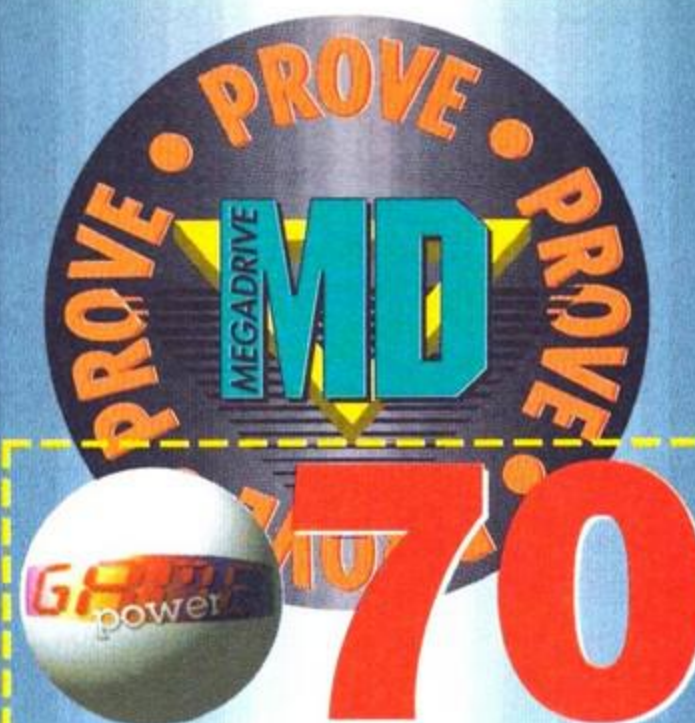


Una lotta tra il nostro Leonardo e il suo clone. Una sfida che potrà risolversi solo all'ultimo minuto.



April sa difendersi, e anche se il suo avversario non sembra troppo impressionato è meglio che stia lontano.

• Dupont



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
7	6	7	7

I fondali sono carini e gli sprite dei personaggi decenti

Potevano sforzarsi un po' di più!

È difficile e i comandi non sono abbastanza precisi

Il gioco è abbastanza difficile, ma non molto interessante...

COMMENTO

Non che il gioco sia veramente brutto e fatto male, ma è sempre la stessa minestra e non è di certo il miglior esemplare della sua categoria. È lento, noioso, moscio, graficamente appena accettabile, difficile e avete a vostra disposizione solo due pulsanti (calci e piedi). Dopo l'uscita di *Street Fighter 2* per Megadrive, ci si poteva aspettare qualcosa di meglio. Come ci si può veramente divertire con una cartuccia del genere quando ne esistono almeno una mezza dozzina più belle e più giocabili? Datemi retta: lasciate perdere questa cartuccia e date piuttosto un'occhiata a *Eternal Champion* recensito su questo stesso numero! Hasta la vista baby!

SCHEDA TECNICA

Titolo **TMNT Tournament Fighters**
 Casa **Konami**
 Distribuzione **Giochi Preziosi**
 N° Giocatori **1-2**
 Continua? **Sì**
 Livelli di difficoltà **8**

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





SUPERNINTENDO - "TOP 10"

- 1) Streetfighter II Turb. L. 159.000
- 2) Aladdin L. 138.000
- 3) Super Mario Kart L. 99.000
- 4) Final Fight 2 L. 99.000
- 5) Batman Return L. 79.000
- 6) Dead Dance L. 99.000
- 7) Dragon's Lair L. 98.000
- 8) King Arthur World L. 99.000
- 9) Mech Warrior L. 128.000
- 10) Prince of Persia L. 55.000

ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

Alimentatore AC/DC 220V orig.	L. 29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD	L. 39.000
Cavo scart per Snes & SF	L. 39.000
Capcom Powerstick, Joy per st.F. II	L. 169.000
JoyPad Dynamic per SuperN. Gig	L. 39.000
Programmed Joypad per Supernes	L. 69.000
PRO-5 ARCADE BOARD in metallo	L. 89.000
UNIVERSAL SUPER ADAPTOR New	L. 69.000
Super Nintendo Action Replay	L. 119.000

TITOLI SUPERNINTENDO - FAMICOM

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	L. 148.000
ACCLAIM'S WORLD CUP	TELEFONARE
ACROBAT MISSION (*)	L. 68.000
ACTRAZIOR 2	L. 138.000
AERO THE ACROBAT	L. 138.000
AEROBIZ - SIM.VOLO	L. 148.000
ALIEN 3	L. 115.000
ALIENS vs PREDATOR (*)	L. 99.000
ART OF FIGHTING	L. 138.000
ASTERIX	L. 148.000
BASEBALL 2020	L. 138.000
BATTLE BLAZE	TELEFONARE
BATTLE CAR	TELEFONARE
BATTLE MASTER (*)	L. 178.000
BATTLESHIP	L. 138.000
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON	L. 148.000
BEETHOVEN	L. 138.000
BIO METAL (*)	L. 98.000
BIZYLAND	L. 98.000
BLUE BROTHER (*)	L. 119.000
BOB	L. 109.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	L. 138.000
BUBSY	L. 125.000
CAESAR PALACE	L. 128.000

CAPITAN AMERICA	L. 148.000
CARMEN IN SAN DIEGO 2	L. 148.000
CHAMPIONSHIP POOL	TELEFONARE
CHASE HQ 2	L. 178.000
CLAY FIGHTER	L. 148.000
CLIFF HANGER (*)	L. 188.000
COMBAT RIBES (*)	L. 68.000
COMBAT RIBES	L. 98.000
CONGO'S CAPER	L. 98.000
COOL SPOT	L. 119.000
COSMO GAME (*)	L. 128.000
CYBERNATOR	L. 115.000
DOOMSDAY WARRIOR	L. 98.000
DESERT STRIKE (*)	L. 98.000
DRACULA	L. 129.000
DRAGON BALLS (*)	L. 168.000
EARTH DEFENSE FORCE (*)	L. 88.000
EXHAUST HEAT 2 (*)	L. 108.000
EXTRAININGS (BASEBALL)	L. 118.000
F-ZERO (*)	L. 98.000
F1 RACER RED LINE	L. 128.000
FAMILY TENNIS (*)	L. 139.000
FANTASY STORY (*)	L. 168.000
FATAL FURY	L. 99.000
FATAL FURY 2 (*)	L. 188.000
FINAL SET (*)	L. 148.000
FINAL STRETCH - AUTOMOBILISMO (*)	L. 168.000
FIRE ADVENTURE (*)	L. 99.000
FIRST SAMURAY	L. 138.000
FLASHBACK	L. 138.000
FLYING HERO (*)	L. 98.000
GOOF TROO - PIPPO	L. 129.000
GP-1 MOTOMONDIALE	L. 139.000
GRADIUS III	L. 78.000
HYPER ZONE (*)	L. 68.000
IKARI WARRIOR (*)	L. 118.000
IL TAGLIAERBE	L. 138.000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	L. 128.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (*)	L. 148.000
JAMES POND	L. 128.000
JERRY BOY (*)	L. 118.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 98.000
JOHN MADDEN '94	L. 138.000
JURASSIC PARK	L. 148.000
KANDO RACE	L. 128.000
KAWASAKI CHALLENGE	L. 115.000
LAMBORGHINI AM CHALLENGER	L. 138.000
LOCK ON	L. 138.000
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	L. 158.000
MACROSS (*)	L. 189.000
MAGIC JOHNSON (*)	L. 138.000
MAGIC SWORD (*)	L. 98.000
MAGICAL ADVENTURE - TOPOLINO	L. 119.000
MARIO ALL STAR COLLECTION	L. 138.000
MARIO IS MISSING	L. 125.000
MARIO WARRIOR	L. 128.000
MAZINGA Z (*)	L. 118.000
MEGAROBOT GOLF (*)	L. 138.000
MONDAY NIGHT FOOTBALL	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT	L. 138.000
NBA SHOWDOWN	L. 148.000
NFL FOOTBALL	L. 138.000
NHL PA 94	L. 138.000
NIGEL MANSEL RACING (*)	L. 148.000
OUT OF LUNCH	L. 128.000

PAC - ATTACK	L. 109.000
PALADIN QUEST	L. 138.000
PINK PANTER	L. 138.000
PLOCK	L. 138.000
POCKY & ROCKY	L. 128.000
RIVAL TURF	L. 138.000
ROAD RUNNER (*)	L. 98.000
ROBOCOP 3	L. 99.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	L. 138.000
ROCKY & BULLWINKLE	TELEFONARE
RPM RACING (*)	L. 75.000
RUN SABER	L. 138.000
SENGOKU (*)	L. 135.000
SHADOW RUN	L. 99.000
SHANGAI II	L. 128.000
SKY MISSION (*)	L. 75.000
SIDEKICK SOCCER	L. 138.000
SIDE POCKET - Biliardo	L. 138.000
SIM - ANT	L. 138.000
SOLDIER OF FORTUNE	L. 158.000
SPINDIZZY	L. 128.000
STANLEY CUP HOCKEY	L. 138.000
STAR FOX (*)	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 89.000
STRIKER W. SOCCER (*)	L. 128.000
SUNSET RIDER	L. 138.000
SUPER AIR DRIVER (*)	L. 158.000
SUPER AQUATIC GAME	L. 118.000
SUPER BOMB. + interfaccia 5 joy	L. 158.000
SUPER BOWLING (*)	L. 98.000
SUPER CONFLICT	L. 98.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 98.000
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	TELEFONARE
SUPER F1 CIRCUS 2 (*)	L. 138.000
SUPER JAMES POND	L. 128.000
SUPER OFF ROAD THE BAYA	L. 138.000
SUPER PUTTY MOON (*)	L. 118.000
SUPER SLAP SHOT	TELEFONARE
SUPER STAR WAR (*)	L. 99.000
SUPER VOLLEYBALL II (*)	L. 138.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 118.000
T2 - JUDGEMENT DAY	L. 128.000
THE 7th SAGA	L. 148.000
THE BLUES BROTHER	L. 119.000
THE LOST OF VIKINGS	L. 128.000
THE MAGICAL QUEST	L. 118.000
THUNDER SPIRIT (*)	L. 88.000
TINY TOONS	L. 99.000
TOMAS TANK	TELEFONARE
TOP GEAR 2	L. 128.000
TOTAL CARNAGE	L. 128.000
TRODDERS	L. 118.000
TUFF & NUFF	L. 128.000
TURTLE FIGHTING	L. 158.000
ULTRAMAN	L. 128.000
UTOPIA	L. 138.000
VEGAS STAKES	L. 118.000
WE'RE BACK A DINOSAUR'S STORY	L. 138.000
WHEEL OF THE FORTUNE	L. 98.000
WHERE TIME CARMEN	L. 148.000
WINGS COMMANDER 2	L. 158.000
WINTER OLYMPIC '94	DISPONIBILE
WIZARD OF OZ	L. 138.000
WOLFCHILD	L. 69.000
WORLD CHAMPION BOXING (*)	L. 98.000

WORLD HEROES 2 (*)	L. 145.000
YOSHI'S COOKY	L. 118.000
YOSHI'S HUNTER BAZOOKA (*)	L. 88.000
ZELDA	L. 118.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	L. 119.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante adattatore.

OFFERTISSIME

COOL WORLD	L. 49.000
GREAT WALDO S.	L. 49.000
HARLEY ADV.	L. 49.000
HIT THE ICE	L. 49.000
NINJA BOY	L. 49.000
OUTLANDER	L. 49.000
POWER ATHLETE	L. 49.000
ROBOCOP 3	L. 49.000
SUPER CONFLICT	L. 49.000
SUPER KICK-OFF	L. 49.000
TOYS	L. 49.000

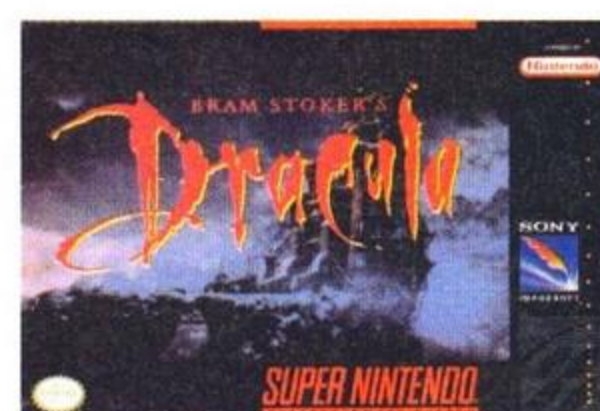
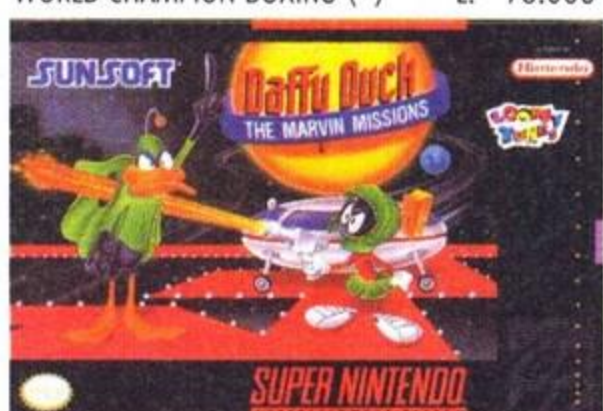
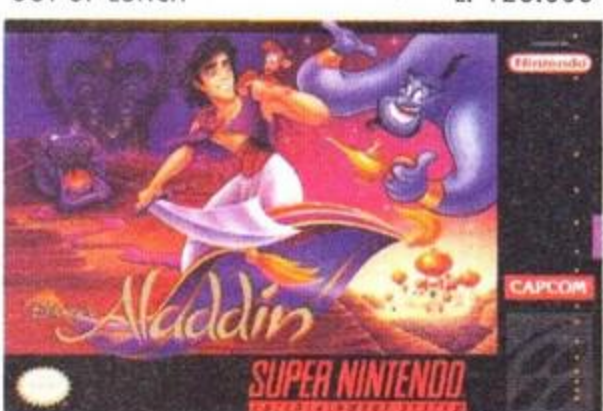
**DISPONIBILE
SENSIBLE
SOCCER**

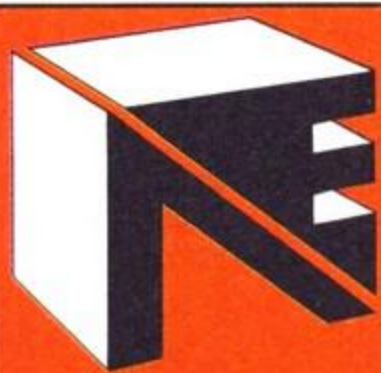
**SERVIZIO VENDITA PER
RIVENDITORI QUALIFICATI**

**ORDINA SUBITO GRATIS
IN OGNI SPEDIZIONE *
"KLASH"**

**Il rivoluzionario copri
console appositamente
studiato per proteggere
la tua macchina
da polvere, liquidi, ecc.
Eviterete guasti costosi.
Ricorda KLASH puoi averlo
solo da NEWEL.**

* Ordine minimo di spedizione L. 100.000





NEWEL[®] srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE del MESE "MEGADRIVE TOP 20"

FIFA INT. SOCCER	TELEF.
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
STREETFIGHTER II	TELEF.
ALADDIN	TELEF.
WIMBLEDON TENNIS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000
FATAL FURY	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 75.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
STRIDER II	L. 69.000
MAC DONALD LAND	L. 69.000
HUMANS	L. 59.000
SONIC PINBALL	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 109.000
DRACULA	L. 119.000
COOL SPOT	L. 89.000
AGASSI TENNIS	L. 69.000
POWER CHALL. GOLF	L. 69.000
AIR BATTLE G-LOC	L. 39.000
TAZMANIA	L. 49.000

007 JAMES BOND	L. 49.000
ABRAMS BATTLE TANK	L. 99.000
ADDAMS FAMILY	L. 119.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000
ALIEN III	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 39.000
ALISIA DRAGON	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 29.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
AQUATIC GAME	L. 49.000
ART ALIVE	L. 29.000
ASTERIX	L. 109.000
BAD O MAN	L. 39.000
BALL JACK	L. 39.000
BATTLETOADS	L. 85.000
BILL WALSH FOOTBALL	L. 115.000
BLADES OF VENGEANCE	DISPONIBILE
BLASTER MASTER 2	L. 49.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BOB	L. 95.000
BUBSY	L. 99.000
BULL'S vs BLAZER	L. 89.000
CAPITAN AMERICA	L. 89.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 59.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 95.000
CHAMPIONSHIP PRO AM	L. 59.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 39.000
CHUCK ROCK 2	L. 119.000
CLIFFHANGER	TELEFONARE
COSMIC SPACE HEAD	L. 109.000
CRACK DOWN	L. 29.000
DAHNA	L. 39.000

DARK CASTLE	L. 49.000
DARWIN 4091	L. 29.000
DASHING DESPERADOS	L. 109.000
DAVID ROBINS BASKETBALL	L. 49.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 105.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DEVIL KING & THE LION	L. 39.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 79.000
DRAXUS	L. 39.000
EA SOCCER	TELEFONARE
ECCO THE DOLPHIN	L. 69.000
ELEMENTAL MASTER	L. 49.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	L. 49.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 139.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 59.000
FAERY TALE	L. 49.000
FANTASTIC DIZZY	L. 109.000
FATAL LABYRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 39.000
FERRARI GP 1	L. 69.000
FLASHBACK	L. 129.000
FLINSTONE	L. 79.000
FORMULA 1	TELEFONARE
GADGET TWINS	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 109.000
GLOBAL GLADIATORS - PAL	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 59.000
GRANADA	L. 29.000
GUNSTAR HEROES	L. 89.000
HAUNTING	L. 109.000
HOOK	L. 109.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES POND II	L. 49.000
JAMES POND III	DISPONIBILE
JEWEL MASTER	L. 39.000
JIMA	L. 29.000
JOHN MADDEN 94	TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
JORDAN Vs BIRD	L. 29.000
JUNGLE STRIKE	L. 105.000
KICK BOXING	L. 59.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING SALMON	L. 99.000
LA BELLA E LA BESTIA - azione -	L. 119.000
LA BELLA E LA BESTIA - avventura -	L. 119.000
LANDSTALKER	L. 139.000
LEADER BOARD GOLF	L. 59.000
LEMMINGS	L. 59.000
LHX ATTAC CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 69.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
LOTUS 2	DISPONIBILE
MUHAMM. ALI' BOXING '93	L. 89.000
MAZINGA ROBOT	L. 89.000

MEGALOMANIA	L. 89.000
MERCS II	L. 39.000
MICROMACHINE	L. 89.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 49.000
MIG-29 FULCRUM	L. 109.000
MONOPOLI	L. 89.000
MOONWALKER	L. 49.000
MORTAL COMBAT	L. 119.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA ALLSTAR BASKET	L. 79.000
NHL 94 HOCKEY	L. 119.000
NIGHTMARE SIMPSONS	L. 109.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
OTTIFANT	L. 99.000
OTTIFANT CARTOON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 89.000
PAPERBOY	L. 49.000
PELE SOCCER	TELEFONARE
POWER MONGER	L. 59.000

SD VARIS	L. 39.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW THE BEAST II	L. 69.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SIMPSON	L. 89.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
SPACE HARRIER II	L. 39.000
SPEED BALL II	L. 55.000
SPIDERMAN & X-MAN	L. 119.000
SPLATTERHOUSE PART III	L. 89.000
STARFLIGHT	L. 69.000
STORMLORD	L. 29.000
STREET OF RAGE 2	L. 79.000
STRIDER	L. 39.000
SUB ATTACK	L. 79.000
SUMMER CHALLENGER	L. 69.000
SUPER AIR WOLF	L. 69.000
SUPER CHASE HQ	L. 59.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 29.000
SUPER SHINOBI II	L. 89.000
SUPER SMASH TV	L. 39.000
SUPER THUNDER BLADE	L. 49.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 59.000
SWORD OF VERMILION	L. 69.000
TAKE THE A-TRAIN	L. 39.000
TALE SPIN	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 59.000
TECNO BOWL AMERICAN FOOTBALL	TELEFONARE
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 59.000
THUNDER FORCE II	L. 39.000
THUNDER FORCE IV	L. 59.000
THUNDER FORCE IV PAL	L. 69.000
TOE JAM & EARL	L. 29.000
TOKI	L. 49.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
TWIN HAWK	L. 59.000
TWINKY TALE	L. 49.000
TYRANTS	L. 69.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WINTER OLYMPICS '94	TELEFONARE
WIZ'N'LIZ	L. 109.000
WONDERBOY V	L. 39.000
WOLF CHILD	L. 109.000
WORLD CUP SOCCER	L. 45.000
WORLD OF ILLUSION	L. 59.000
WRESTLE WAR	L. 29.000
WWF ROYAL RUMBLE	TELEFONARE
X-MAN	L. 99.000
XRD	L. 29.000
ZOMBIE AT MY NEIGHBOR	L. 109.000

**ORDINA SUBITO GRATIS
IN OGNI SPEDIZIONE ***

"KLASH"

**IL RIVOLUZIONARIO COPRI
CONSOLE APPPOSITAMENTE STUDIATO
PER PROTEGGERE LA TUA MACCHINA
DA POLVERE, LIQUIDI, ECC.
EVITERETE GUASTI COSTOSI.
RICORDA KLASH PUOI AVERLO SOLO
DA NEWEL.**

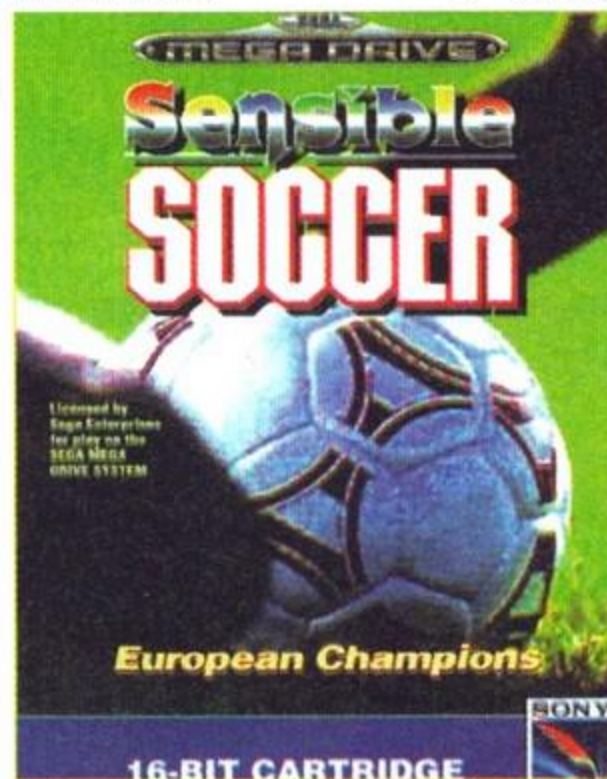
* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

**PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE
CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!**

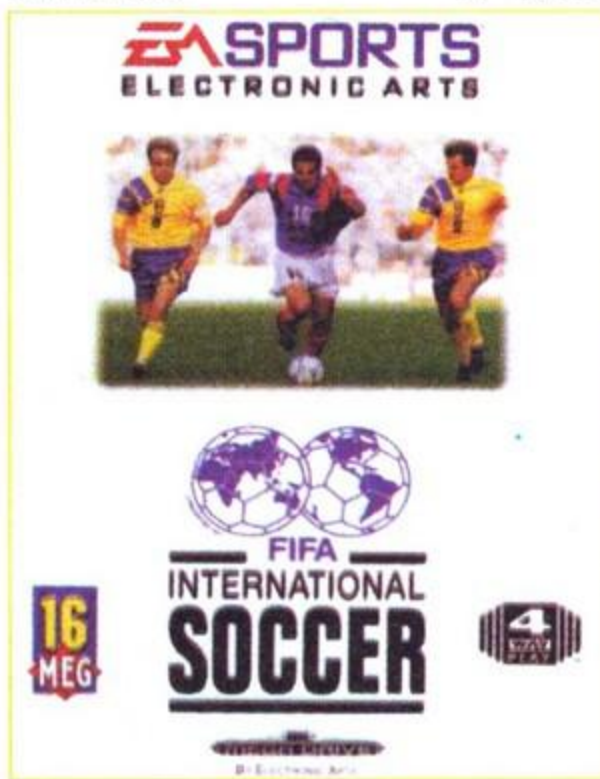
PUGGYS	L. 109.000
RAMPART	L. 69.000
RANGER X	L. 109.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
REN & STIMPY	L. 109.500
ROAD RUSH II	L. 69.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	L. 99.000
SAINT SWORD	L. 39.000



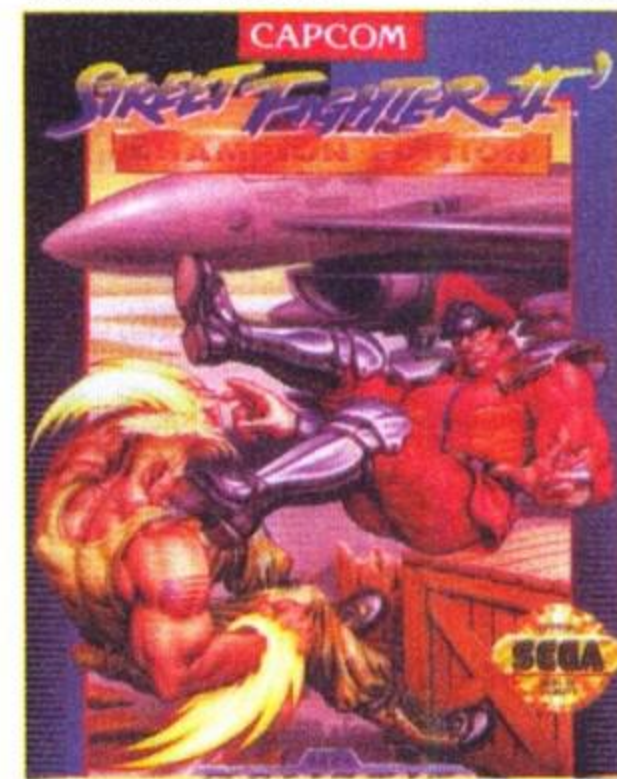
OFFERTA SPECIALE



DISPONIBILE ORA !



DISPONIBILE ORA !

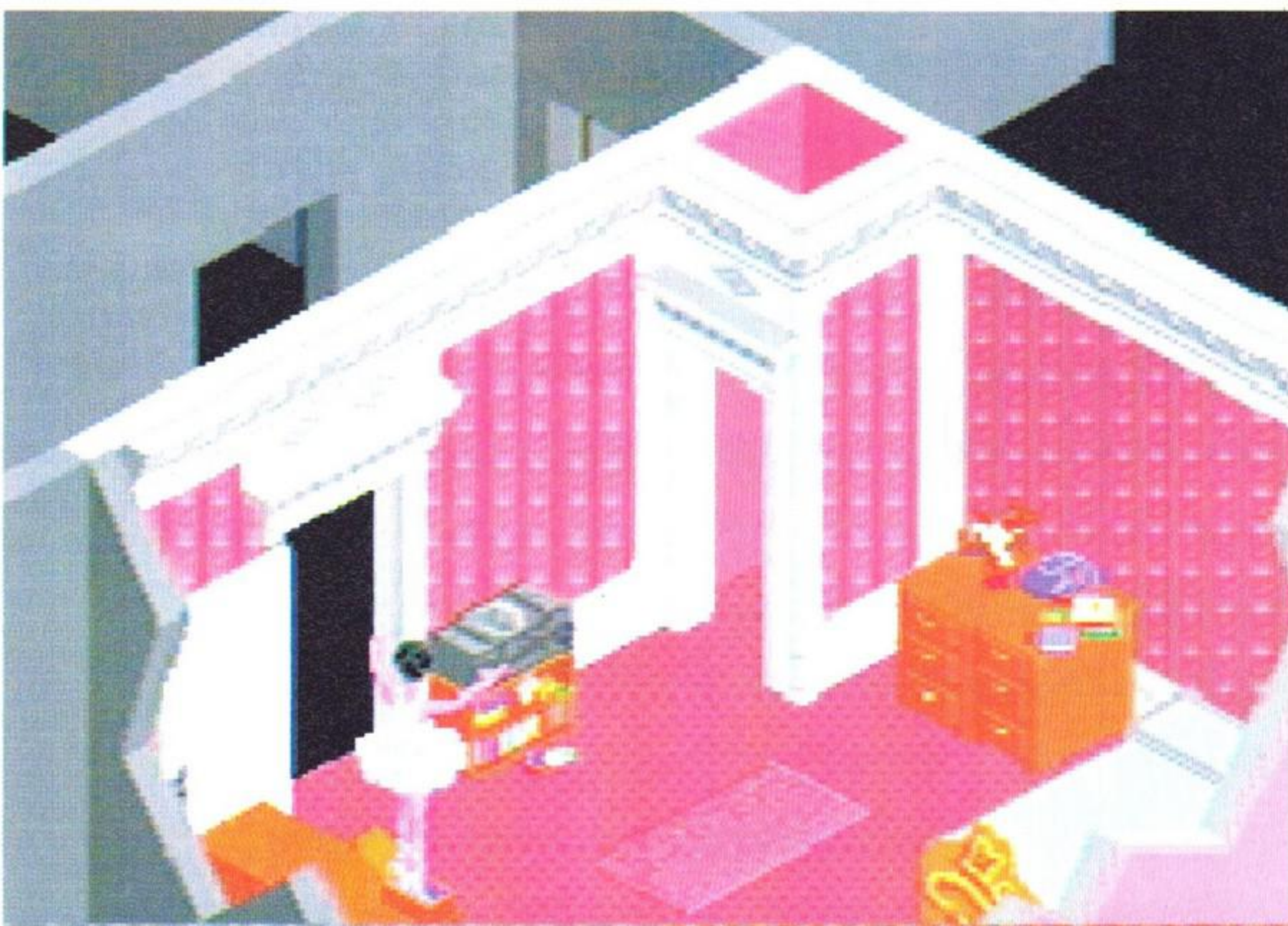


OFFERTA SPECIALE

HAUNTING STARRING POLTERGUY



Non ci credo. Proprio io, contro di qua, contro di là. Mia madre non mi guarderà più in faccia. No, non può essere. In fondo è solo un'immagine e quattro parole, per di più soltanto per pochi minuti al giorno. Ma la amo. Oddio mio, la amo. 'Azz, e non sai quanto, ti amo, piccola Sabrina di "Non è la Rai".



2.323

Sopra, Polterguy in azione. Vestito da ballerina? Che paura...

Sotto, la famiglia Sardini a tavola. È uno dei momenti migliori per terrorizzarli, hanno tutto sullo stomaco.



OCUS POCUS

Una piccola magia per vedere le personalità della famiglia Sardini, in arte Saddini (da pronunciare con enfasi).

VITO SARDINI

Più impressionabile di quel che sembra. Quando vede un mostro esclama un curioso



FLO SARDINI

Con tutte queste cosse che si sentono in giro, queste macchine infernali, i compra disk, i film di Was Din, mai che la gente si riposasse.





La sezione del dungeon. Probabilmente una delle sezioni peggio riuscite del gioco. Peccato...

sono parecchie, chitarre che lanciano corde, piatti volanti, tappeti che diventano sangue, personaggi che escono dalla TV e mostri immondi che fuoriescono dagli stipiti delle porte, modellini che si schiantano, fetenzie blobbose negli armadi e vai così. La cosa migliore è comunque la tremenda creatura nel profondo reCesso: infilatevi nel water e vedrete sorgere un enorme ammasso di mer(fff, appena in tempo, questa parentesi è arrivata appena in tempo, NdR) che, giustamente, sparge ovunque dei tronchi di mer(prevedibile, NdR). Una volta che avete fatto scappare i Sardini dalla prima casa dovreste seguirli per altre tre magioni, e solo quando li ridurrete al livello di barboni senz'atletica potrete finalmente riposare in pace. Va detto che, agli occhi dei Sardini, Polterguy è invisibile. Il cane maledetto che sta in giardino invece vi vede molto bene e può mordervi facendovi male. Polterguy ha nella saccoccia ectoplasmica dei rimedi per queste situazioni, come un incantesimo per reintegrare l'energia e un altro per sparare palle infuocate a chi meglio crede. Volendo, Polterguy può anche impossessarsi del corpo di uno dei Sardini e poi far prendere un collasso ai familiari esplodendogli davanti. Tutte queste cose simpatiche però consumano le vostre riserve di Ecto, che è un liquido moccioso di cui avete costantemente bisogno. Quando il livello di Ecto scende a zero il Grande Spirito vi chiama dal falò e vi fa scendere negli oscuri dungeon (in



La mappa della casa indica la posizione dei Sardini e il rispettivo grado di terrore che li pervade.

realtà ci si vede benissimo perché un monitor acceso è un oggetto molto luminoso) per raccattarne altro (macchie verdi), insieme a qualche occasionale incantesimo gratis (macchie rosse). Può capitare che i Sardini stessi lascino cadere dell'Ecto, che comunque scompare velocemente e va raccolto presto. Cercate di farcela perché le sequenze nei dungeon sono davvero una ciste nell'occhio e annoiano già la prima volta, buttando giù un po' tutto il gioco che dopotutto è discretamente gradevole. Il sonoro fa veramente schifo (quando raccogliete l'ecto si sente come un pernacchione pauroso, ma chi ha fatto gli effetti sonori?) con particolar menzione per le musiche davvero tristi. Però, graficamente il gioco è più vario di quanto ci si aspetti e le situazioni da creare sono divertenti almeno per le prime tre volte che le vedete, poi cominciano ad ammosciare e l'amarazza è in agguato quando scoprite che alla fine il gioco è tutto lì. Originale senza dubbio e anche ben impostato se dimenticate la sequenza del dungeon (che ammoscia tutto quanto: avrebbe dovuto essere diversa e soprattutto migliore. Se poi ci fossero state più sequenze... non si spreca così una cart da 16 Mbit, figli miei). Cercate di provare Polterguy perché non è poi malaccio anche se tende a divertire meno una volta viste le varie scenette.

• Apecar

Si ringrazia sinistramente Megaboy Club - RM

TONY SARDINI

'U picciriddu è tale e quale al padre. Beddu picciotto a mamma, beddu sei. Mò però, fai il bravu, esci il cane.



MIMI SARDINI

Ninti sacciu. L'ho vista una volta ai ccinema, faceva i poccherie, ah. Cose delli pazzi!



GRAFICA	SONORO	GIOCA B	SFIDA
La prospettiva funziona. Animazioni limitate sui personaggi	Effetti radi e musiche morte (sorry)	Problemi coi controlli e sezioni dungeon pallose	Potreste finirlo presto se ci date dentro

7	3	6	6
---	---	---	---

COMMENTO

Bisogna dire le cose come stanno: Polterguy è, per una volta, un tentativo di fare qualcosa di diverso. La fortuna dovrebbe aiutare gli audaci ma probabilmente adesso i programmatori di Haunting staranno constatando che la saggezza popolare ha poca attinenza con il meno bucolico mondo dei giochi elettronici. Polterguy è un tentativo, ottimamente implementato per quel che riguarda l'aspetto tecnico, ma pur sempre un tentativo. E, guarda che iella, riuscito soltanto per metà. Le sezioni nei dungeon sono un obrobrio pauroso e, per quanto siate bravi, sembrano davvero inevitabili: prima o poi le dovete affrontare. Quello che resta è un gioco che può durare anche un mesetto, o almeno il tempo di vedere tutte le animazioni.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Haunting starring Polterguy
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Muove il rompisca-tole e Guy si tuffa negli oggetti



Guy ruota sul posto come la Cuccarini salta come Bubka (solo nei dungeon)



TOPGEAR 2



Domanda di storia:
che cosa ha reso
celebre *Top Gear*?
Mmm, vi vedo poco
preparati. Va beh,
vorrà dire che vi interrogherò il
prossimo mese. Ma non
bigiate, mi raccomando!

La cosa che ha fatto di *Top Gear* una pietra miliare della storia del Super Nintendo, è il fatto che è stato il primo gioco di guida a non utilizzare il Mode 7, senza per questo essere lento o scattoso. I maghi della Gremlin erano infatti riusciti a convertire decentemente il mitico Lotus per Amiga senza fare ricorso ad alcun zoom o rotazione, che sembravano l'unica strada per ottenere uno scrolling fluido e una buona sensazione di velocità.

Da allora poco è cambiato, e la Gremlin continua a essere una delle poche software house che riesce a ottenere buoni risultati in questo campo. Era quindi grande l'attesa per questo seguito, soprattutto per chi, ed erano in molti, avevano apprezzato molto il primo episodio. Le novità sono molte in questo sequel. Innanzitutto è stato notevolmente velocizzato, lo scrolling è più fluido, la sensazione di velocità è maggiore. Quando giocherete in solitario potrete finalmente disporre di tutto lo schermo, mentre nel modo a due giocatori vi toccherà il classico, ma funzionale, split-screen.

Per qualificarvi dovrete arrivare nei primi dieci, ma se volete tirare su un po' di soldi dovrete cercare di arrivare almeno sesti. \$10.000 sono il premio per il primo qualificato, \$6.000, \$4.000, \$3.000, \$2.000, \$1.000 sono i premi rispettivamente per le posizioni dal 2° al 6° posto. I soldi vi serviranno per comprare tutto il necessario e trasfor-



Le condizioni atmosferiche tormenteranno la vostra scalata al successo...Ehi, ma quello sopra non è Berger che esce dai box!? Ouch!!!



Mmm, guardate che bel numero avete sulla testa, sarà meglio che sorpassiate subito la macchina verde.



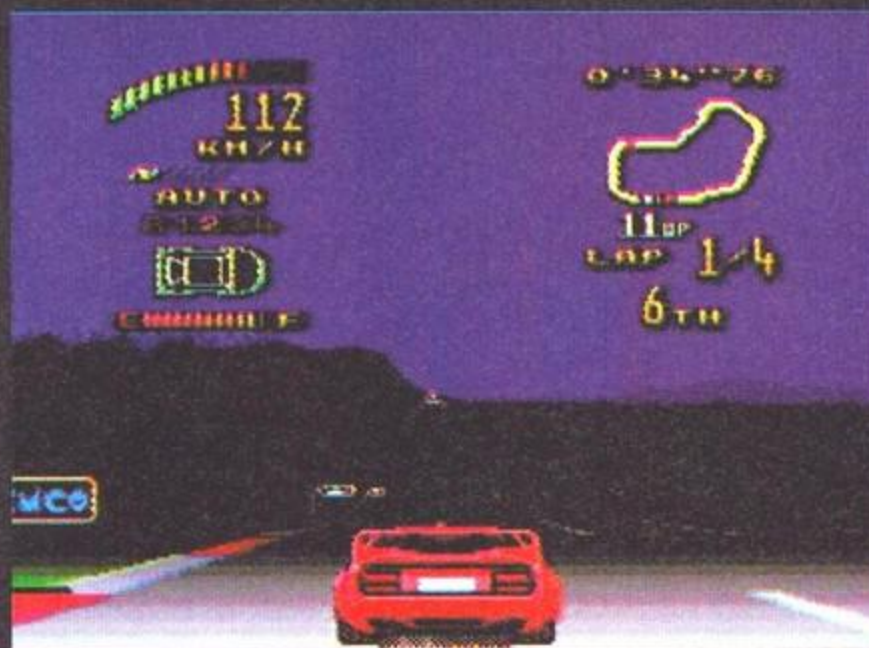
Ma chi è quella lumaca che vi precede, ditegliene quattro e sorpassatelo a tutta velocità.



Il giallo sembra avere qualche difficoltà, approfittatene e mangiatevelo in un sol boccone.



"Singing in the rain", così dovrebbero intitolare questo umido livello!



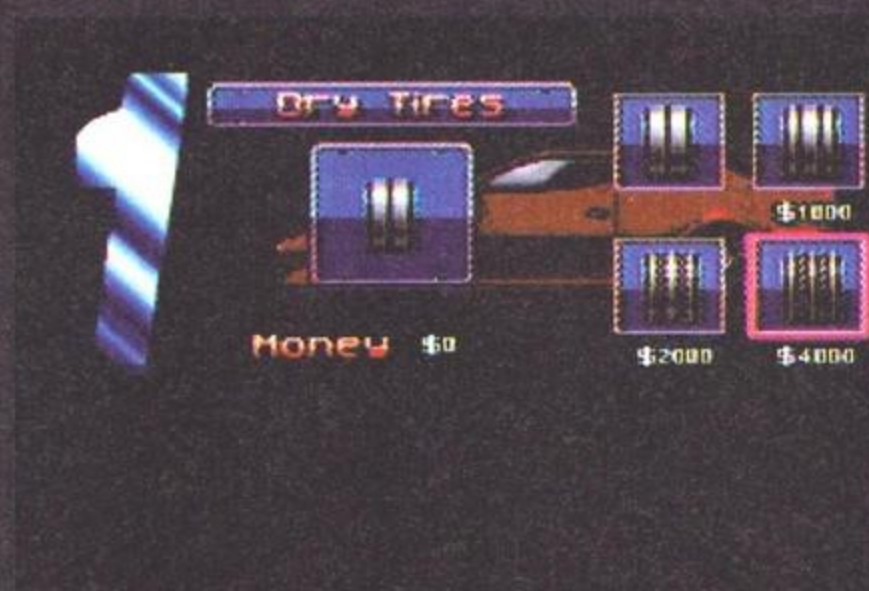
Ma si può sapere chi ve lo fa fare di correre con questo buio? Almeno accendete gli abbaglianti!

mare la vostra macchina in un bolide irraggiungibile. I tracciati sono tantissimi, 4 per ognuno dei 16 paesi, per un impressionante totale di 64 piste!! Tra l'altro cambieranno anche le condizioni atmosferiche, vi ritroverete così a guidare in banchi di nebbia o sotto la pioggia o nel buio più assoluto.

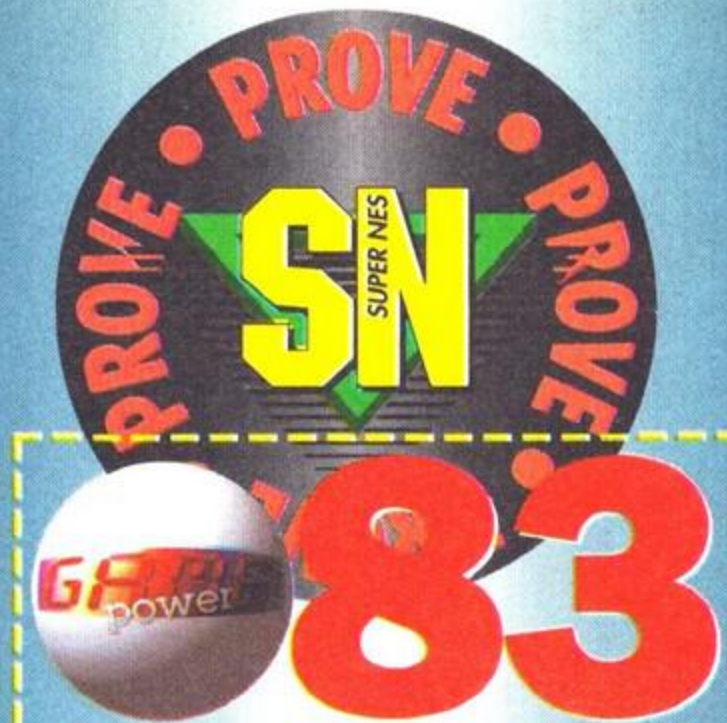
Altra novità sono le icone che troverete sparse sulla pista e l'indicatore dello stato della vostra vettura che, se troppo danneggiata, influirà sulla velocità o porrà termine alla vostra gara. Purtroppo anche i difetti non sono pochi. Il controllo dell'auto è sicuramente peggiorato, meno intuitivo e più macchinoso. La velocità superiore si noterà solo quando avrete una macchina perfetta, e ciò difficilmente avverrà prima del 30° circuito. Fino ad allora sarete soggetti a sorpassi a folle velocità anche se andate a tavoletta, mentre in seguito riuscirete a vincere anche a occhi chiusi. La grafica tra l'altro non è nulla di eccezionale, gli oggetti a bordo pista sembrano tutti uguali

così come le macchine avversarie. Insomma non è quel capolavoro che ci si poteva aspettare, ma devo ammettere che comunque alcune ore piacevoli saprà regalarvele grazie all'elevata giocabilità che contraddistingue il genere e all'enorme area di gioco.

• Trust



Ho il sospetto che al momento non possiate permettervi niente, sarà meglio che ripassiate più tardi.



GRAFICA	SONORO	GIOCA-B	SFIDA
7	7	7	5
Funzionale, fondali sfumati, oggetti a bordo pista mediocri e ripetitivi	Buoni effetti sonori, musica nella norma	È sempre apprezzata l'opzione per due giocatori	La facilità e la monotonia del gioco riducono la bellezza della corsa

COMMENTO

Personalmente mi sono divertito molto di più con il precedente capitolo di questa serie. Non nego che siano state apportate notevoli innovazioni sia sul piano grafico, sia sul piano della giocabilità ma, a volte, si è esagerato, finendo con il tralasciare alcuni importanti dettagli. Il controllo della macchina è peggiorato, le piste sono monotone e ripetitive, così come gli oggetti che le contornano. E anche la possibilità di acquistare vari potenziamenti per la propria auto, finisce per fare rimpiangere l'immediata giocabilità che caratterizzava il primo episodio. *TG II* rimane comunque un gioco piacevole da giocare in compagnia, e i suoi 64 tracciati garantiscono di impegnarvi a lungo (se non vi stancate prima).

COMPRA CHE TI PASSA

Se volete avere la certezza di arrivare sempre primo, dovete potenziare il più presto possibile la vostra vettura. Tra l'altro, solo quando avrete il meglio di ogni categoria, potrete gustarvi l'impressionante velocità a cui sfreccia questo gioco. Di seguito troverete i massimi esponenti di ogni set di pezzi di ricambio, con tanto di listino.

MOTORE



Il motore più massiccio che ci sia: è un V-12 urlante, che trasformerà la vostra auto in una F-1.

SCATOLA CAMBIO



Con questa scatola del cambio ad alta tecnologia, porterete a sei le marce, quante ne ha la Punto!

GOMME PIOGGIA



Indispensabili queste slick da pioggia della Kemco, per non rischiare di beccarsi un pino in fronte.

GOMME ASCIUTTO



Chi l'ha detto che quando non piove non si perde aderenza? Ad alta velocità sono l'ideale per evitare problemi di tenuta.

NITRO



Occhio ragazzi, perché questo Nitro Total Boost 600-R è illegale, ma vi permetterà di superare anche un Pentium.

ARM.FRONTALE



Rimbalzerete come una palla senza danni, è l'armatura anteriore al triplo kevlar, a prova di bomba.

ARM.POSTERIORE



Stessi risultati per la stessa armatura al triplo kevlar, da mettere sul retro, è a prova della 127 di Raist.

ARM.LATERALE



Con questo rinforzo avrete protetto anche le fiancate, è sempre al triplo kevlar ma sfrutta la tecnologia dello shuttle.

CARR.VERDE



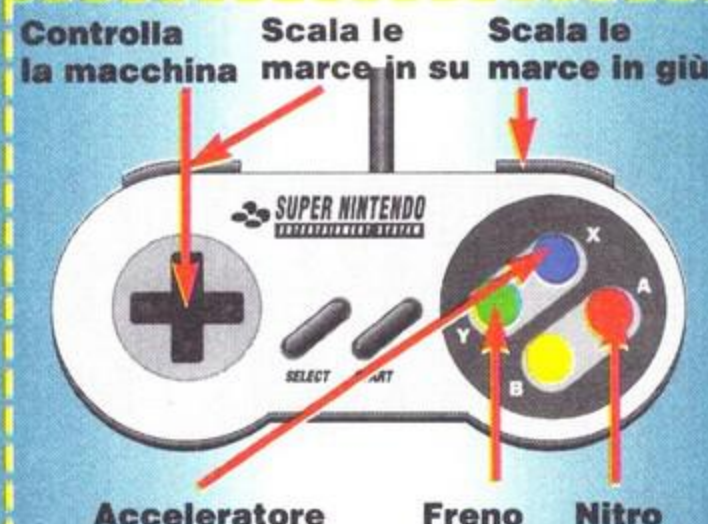
Potrete colorare la macchina a vostro piacere e, soprattutto, gratis. Il verde Gremlin da un non so che alla macchina, ve lo consiglio.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Top Gear 2**
Casa **Kemco**
Distribuzione **Import**
N°Giocatori **2**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **3**

GUIDA

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



Equinox



**Macchebello
macchebello,
finalmente un gioco
sui cavalli: ci
mancava proprio!**

**Ah, l'ippodromo dietro casa, le
pozzanghere fangose, le suore
naziste, le sassaiole sul cranio,
le filastrocche del Branduardi...
Aiuto, è impazzito un
recensore! Ah, no, si tratta solo
di Apecar.**



PSSST...

Ehi, che cosa ci fate qui? Andate via: questo è il confessionale di Game Power, ed è uno spazio riservato... lasciate che questo povero programmatore di Equinox si confidi con me evitando di metterlo a disagio. Andate via, ho detto. Come dici figliolo? Ah, "è necessario a volte spostare dei blocchi per raggiungere certe piattaforme e arrivare a delle scale apparentemente intoccabili"? Beh, beh, capisco. Non è un peccato molto grave, dieci Ave e tre Gloria. E... come? Dici che "l'incantesimo slow funziona anche sui cancelli a chiusura automatica, oltre che sui mostracci che infestano i dungeon"? Ah, questo è sibillino e diabolico: quindici Padre Nostro e sette Atti di dolore, questi ultimi nella versione Extended Play. Cosa ancora?... Non mi dire... come sarebbe "non ci sono cavalli in Equinox"? Oh Gesù mio, che mi tocca sentire, sparisci dalla mia vista demone immondo e non osare più metter piede in questo sacro loco!

L'infanzia, che ricordi meravigliosi: i primi giochi della Ultimate sullo Spectrum, cose tipo *Alien 8* e *Knight Lore*: bei tempi, bei programmi, ma gli unici giochi dedicati ai cavalli che circolavano in quel periodo erano *Grand National* e un evento di *Summer Games II*. Too bad. Per fortuna che adesso arriva la Sony con questo *Equinox* a dare il giusto risalto a questi stupendi animali e.... no, basta, non faccio neanche ridere: *Equinox* non c'entra niente con i cavalli, ma si ricollega direttamente a quei giochi Ultimate citati qualche riga fa... in effetti la prospettiva isometrica qui adottata richiama alla mente tali classici, e poi *Equinox* è il seguito di quel *Solstice* già apparso su NES tempo addietro: avete connesso? Solstizio e Equinozio, fila, vi pare? E comunque no, porca miseria, niente cavalli. Peccato. *Equinox* è un'avventura dinamica molto classica, contraddistinta da un'azione di gioco decisamente 8 bit. Questo significa poco alla luce di un'ottima realizzazione tecnica e di una giocabilità esagerata: *Equinox* sarà pure un'idea vecchia, ma funziona bene e a quel punto: who cares...

Siete alla ricerca di vostro padre, segregato da qualche parte all'interno della cartuccia. Per trovarlo non bisogna comunque aprire la suddetta ma attraversare in verticale un bel paccozzo di dungeon che ricordano a prima vista quelli di *Landstalker*, anche se i due giochi sono completamente diversi. Nell'ultima locazione di ogni dungeon potrete socializzare in modo poco ortodosso coi Sacri Guar-



La grafica è quasi infantile, cosa che ha decretato il successo di altri giochi sullo stile di *Equinox*.

diani di Fine Livello, eliminati i quali potrete dire di aver completato il gioco. Ovviamente prima di arrivare alla locazione finale dovrete farvi tutto il dungeon per lungo e per largo alla ricerca di chiavi (che stranamente non si trovano mai), armi, incantesimi, insomma, la solita paccottiglia con cui farciscono i GdR. Generalmente c'è sempre qualche enigma intricato da risolvere prima di poter effettivamente fare qualcosa di buono, inoltre i dungeon traboccano di mostri (abbastanza stupidi) e pericoli vari, quali spuntoni, trappole, fosse, ecc... Ovvio che potete saltarli ed evitarli, ma in caso doveste risultare degli impediti vedrete il vostro livello di energia calare in modo pauroso, e bastano davvero pochissimi urti per rimanerci secchi. Il mondo di *Equinox* è composto da otto dungeon posizionati su altrettante isole, e l'accesso a queste è sequenziale, nel senso che l'accesso agli altri livelli vi sarà precluso dalla vostra stessa inability di completare il dungeon aperto. In pratica questo significa che i livelli sono disposti tradizionalmente in ordine crescente di difficoltà, e





questo rende Equinox molto più simile a un'avventura arcade che a un RPG, sebbene l'elemento magia sia contemplato insieme a una panoplia di armi niente malaccio. Graficamente Equinox è superiore alla media, molto belline, per esempio, le rotazioni del paesaggio esterno, ottimo l'uso dei colori. La difficoltà è calibrata in modo corretto, e per quanto vagherete per i dungeon, vi assicuro che non ci troverete nessun cavallo. Neanche uno. Giuro.

• **APECAR**

Si ringrazia

Megaboy Club - Roma



I pericoli arrivano da terra e dall'aria. Perdendo troppi punti energia, logicamente, l'avventura giungerebbe a un epilogo poco edificante. L'aquila che sta per attaccare il personaggio qui sopra sembra avere un assoluto bisogno di carne fresca per nutrire i suoi piccoli, non ditemi che sarete così brutali da lasciarli senza cibo...



LEONKARULLA

In un mondo pericoloso come quello di Equinox, armi e spell che possano aiutare sono sempre ben accetti, e anche se un vero eroe dovrebbe contare solo sulle sue forze per risolvere le situazioni più disperate, non saremo certo noi a rifiutare simili aiuti che paiono giungere dal cielo. Ecco che arriva puntuale la lista di alcuni degli oggetti reperibili:

COLTELLI: l'arma standard. Sono veloci ma non troppo efficaci.

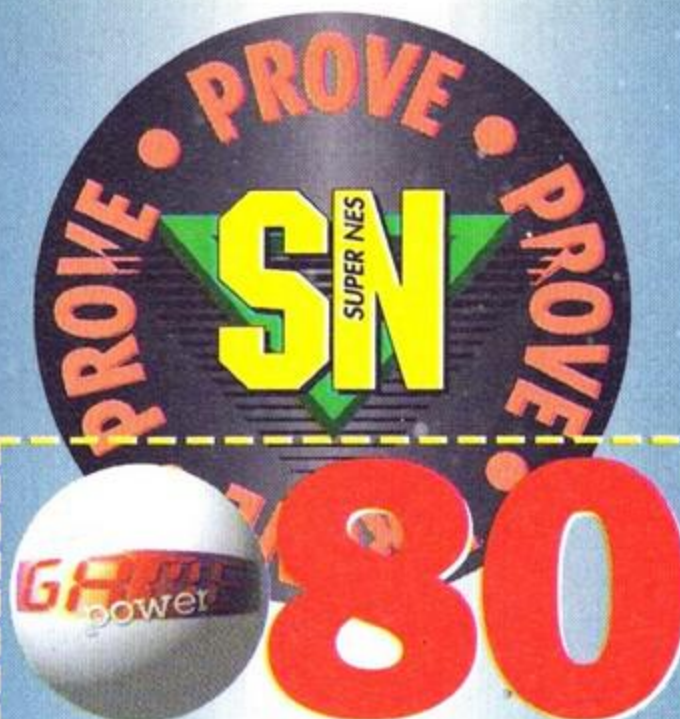
SHURIKEN: niente male, cioè, fanno male.

HEAL: spell utilissimo. Potete sanarvi le ferite senza dover fare come Rambo.

SLOW: rallenta gli avversari (e non solo). Comodo ma esoso in termini di energia.

MELE: vi tirano un po' su il livello di forza fisica in ossequio al noto proverbio.

NB: Questa è solo una breve lista. Gli oggetti (e gli spell) da trovare sono molti e tutti degni di essere scoperti. Ricordatevi che gli incantesimi ciucciano energia magica (indicata dalla barra verde in fondo allo schermo), quindi sappiatevi regolare.



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Ottimi mostri. Scenari un po' ripetitivi	Classico	Compulsivo, ma non troppo vario	Ce n'è di roba da fare

8 7 7 8

COMMENTO

Si possono pagare cento e rotte mila lire per una lezione di storia? È un metodo un po' rozzo per far intuire alla vostra professoressa privata che passereste volentieri alla pratica dopo l'oretta di teoria, oppure è all'incirca come comprare una copia di Equinox, il che non è necessariamente male. Il gioco è ben realizzato, discretamente vario e molto, molto curato per quanto riguarda gli sprite e più in generale la grafica, colorata con indubbio gusto. I fondali tendono comunque a ripetersi e il layout delle stanze è a volte fuorviante per via della prospettiva: sarebbe stato bello poter cambiare la visuale. Ottima roba per gli appassionati, ma per gli altri è da comprare solo dopo aver completato *The Secret of Mana* e il buon vecchio *Zelda 3*.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Equinox**
Casa **Sony**
Distribuzione **Sony Italia**
N°Giocatori **1**
Continua? **Salva 4 posizioni**
Livelli di difficoltà **1**

AVVENTURA

SOTTO CONTROLLO



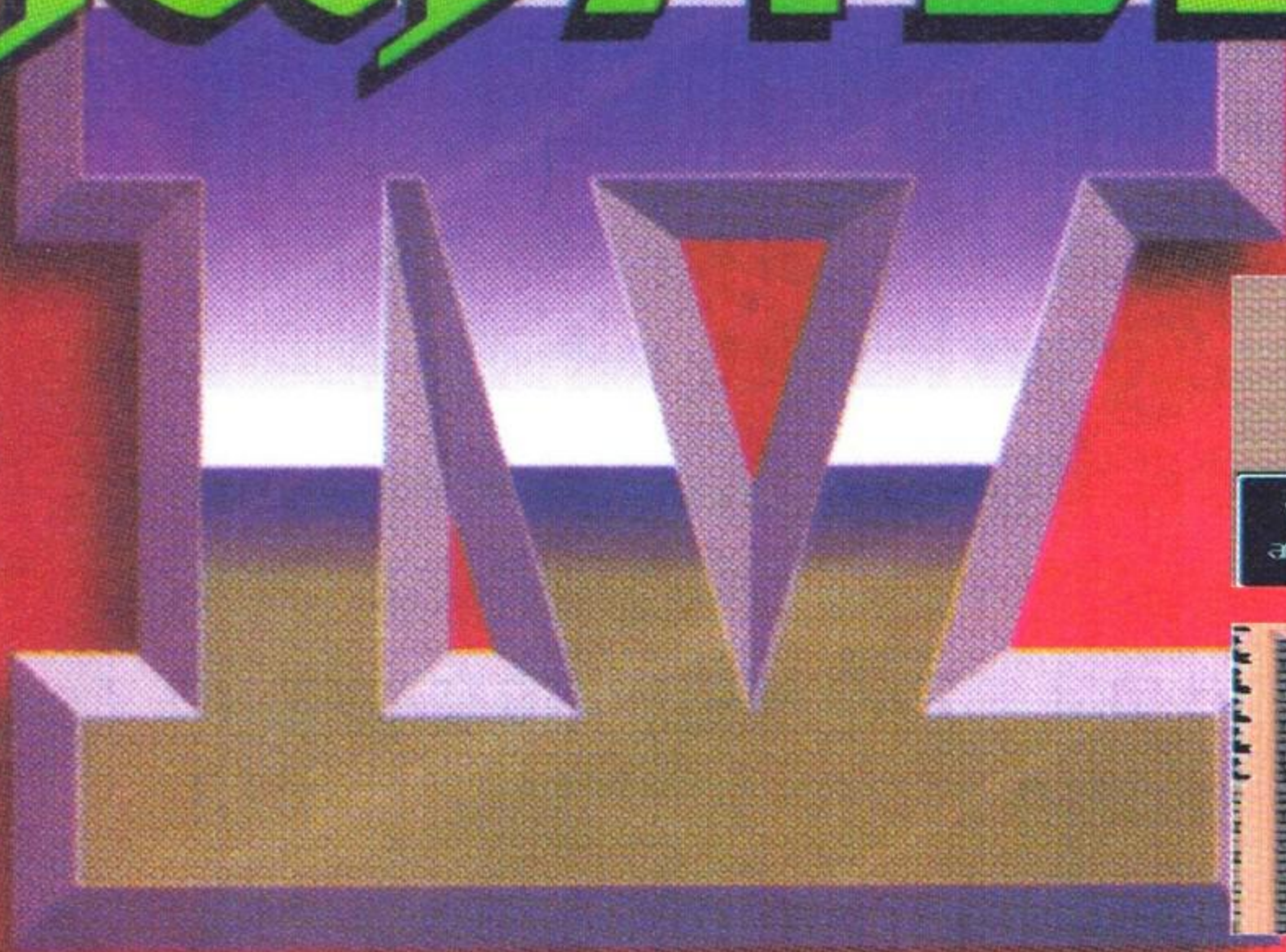
AGIRE & PENSARE



GAUNTLET



Aho, ma cchi sò sti burinacci. Ma se ve preno ve gonfio come 'na pagnotta. A biondino, se te avvicini te faccio vedè li sorci verdi...



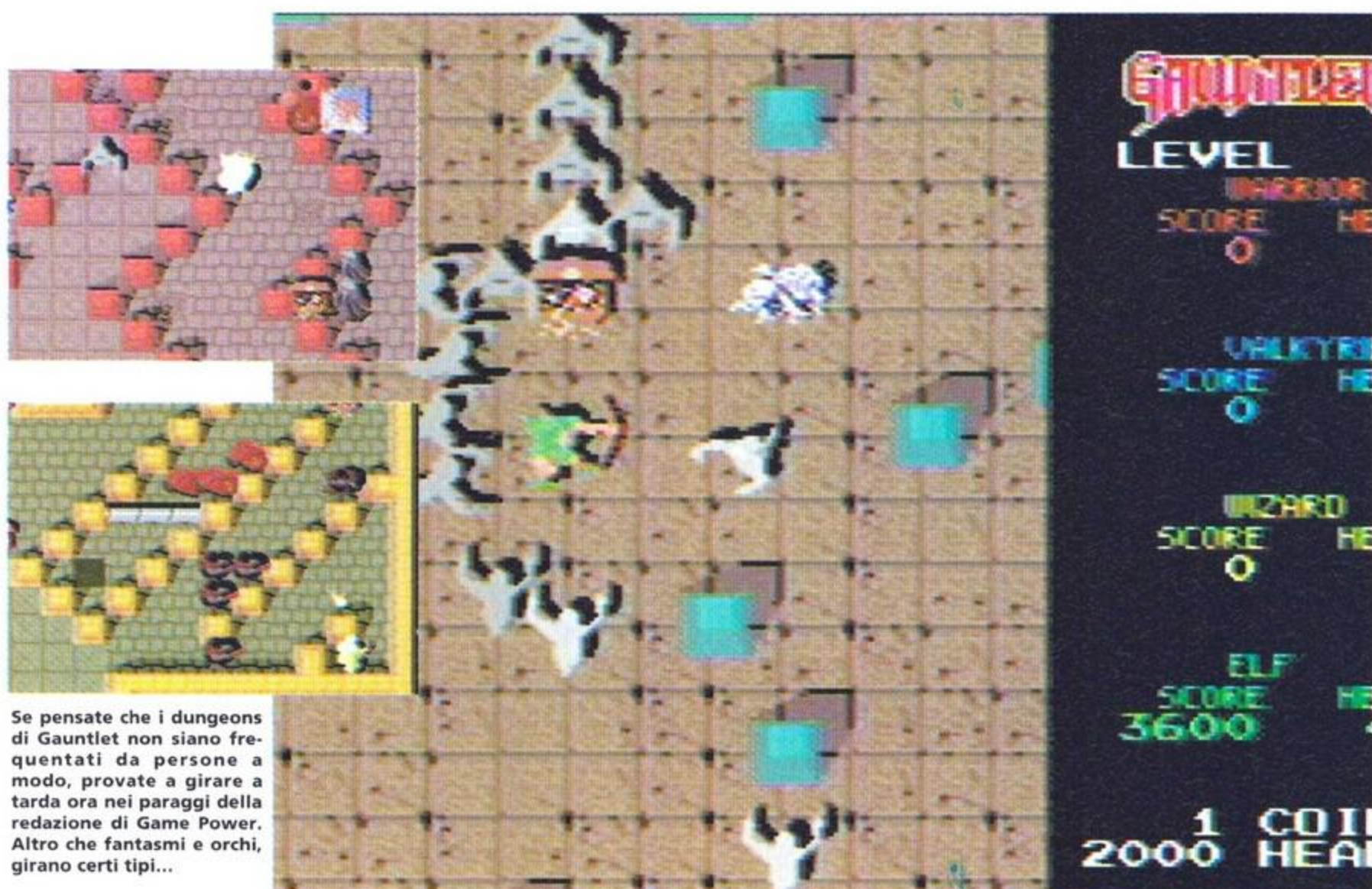
Era una notte buia e tempestosa... Cupi e lontani, spaventosi fulmini sferzavano il cielo come la frusta di un cocchiere impazzito. Il vento impetuoso e inclemente colpiva il volto di Vordak senza pietà procurandogli delle dolorose fitte alle guance e ai lobi auricolari...

damente VECCHIO! Chi lo ha prodotto non si è neppure premurato di aggiungere qualche elemento innovativo che permetta di giustificare il "IV" posto affianco a *Gauntlet*, persino la mappa dei livelli è rimasta immutata! È per questa ragione, oltre che per il rispetto nei confronti di voi lettori, che mi rifiuto di descrivere la struttura di un gioco che certamente già conoscete a menadito, limitandomi pertanto a elencarne solamente le (poche e insignificanti) differenze che caratterizzano questo quarto episodio di una delle saghe più antiche che la popolazione videoludica ricordi. In teoria, il menu principale offre la pos-



Il duello tra due giocatori aggiunge un pizzico di varietà e permette a due diversi personaggi di darsela di santa ragione!

"Sì ma questo che centra con *Gauntlet IV*?" - "Niente, perché?" - "Ah no, era così per sapere..." Insomma, mi sembra sia giunta l'ora di farla finita con tutti questi sequel: possibile che il mercato dei videogiochi sia così in crisi da non riuscire più a sfornare qualche titolo di buon livello qualitativo senza dover per questo sfruttare il successo di qualche capostipite? Possibile che la musa ispiratrice dei programmatori si sia esaurita al punto da impedire agli stessi di produrre un nuovo *Zelda*, un novello *Simcity* o un titolo alla *Lemmings*? Dispiace ammetterlo ma pare proprio di sì, almeno vedendo i giochi che stanno uscendo in questo periodo. Intendiamoci: *Gauntlet IV* non è un gioco fatto male, come avrete modo di leggere nel commento: i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro dal punto di vista tecnico, il problema è che *Gauntlet IV* è un gioco tremen-



Se pensate che i dungeons di *Gauntlet* non siano frequentati da persone a modo, provate a girare a tarda ora nei paraggi della redazione di Game Power. Altro che fantasmi e orchi, girano certi tipi...

sibilità di scegliere tra ben quattro diverse modalità di gioco: Arcade, Quest, Battle e Record. Il modo Arcade è sostanzialmente la conversione "pura" dell'originale *Gauntlet*. La seconda modalità dovrebbe invece rappresentare l'innovazione fondamentale del gioco: pur mantenendo la struttura di base del modo Arcade, Quest aggiunge degli elementi propri di un RPG, cercando idealmente di dare più spazio all'abilità logica e alla cooperazione tra giocatori. Il modo Battle, invece, offre la possibilità a due o più giocatori di cimentarsi in singolar tenzone nell'arena di Gauntlet. Il modo Record, infine, non è altro che una variante del gioco Arcade in cui un solo giocatore alla volta può cimentarsi, facendo possibilmente buon uso dei 99(!) crediti magnanimamente concessi dal computer (che scicchieria...).

Niente di nuovo sotto il sole insomma, fatta eccezione per pochi trascurabili dettagli, ragion per cui pensateci bene prima di decidere di investire i sudati risparmi in un gioco già masticato, digerito e rigurgitato (perdonate l'espressione un po' forte, ma noi non-morti preferiamo lasciare la cura dell'eleganza al sarto e al calzolaio!)

• **Vordak**



Ahi, ahi. Pare che Questor, l'elfo, stia passando un brutto quarto d'ora. Mai mettersi contro un mago, specie se si chiama Vordak!



Siamo la coppia più bella del mondooo... Qualunque giocatore di GdR vi confermerà che l'accoppiata mago-guerriero è la più efficace.

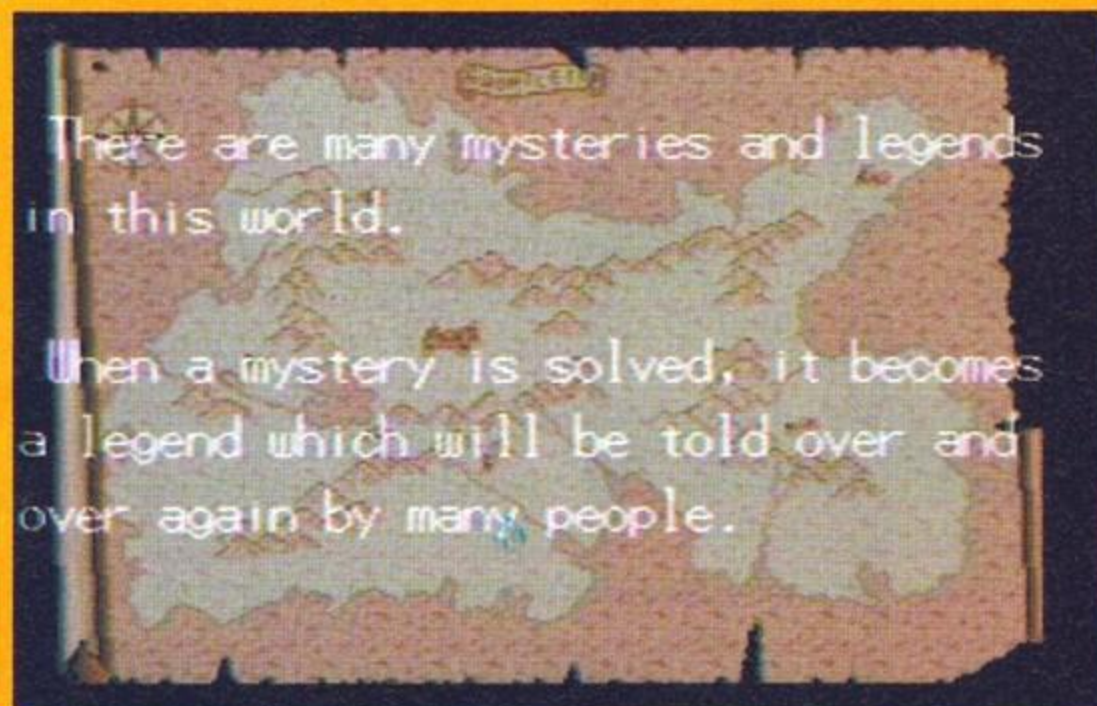
MA QUANTE BELLE TORRI MADAMA DORÈ...

Nel modo Quest, i giocatori (o il "party" come si usa dire tra giocatori di ruolo incalliti) dovranno cercare di risolvere un'avventura sullo stile di 'Dungeons & Dragons' (il celebre RPG da tavolo) intitolata 'Il Castello della Successione'. Scopo dell'avventura è penetrare nel suddetto castello e cercare di scoprire il terribile mistero che si cela, secondo un'antica leggenda, nelle sue cripte. Il problema è che il castello è protetto da 4 torri massicce e imponenti che garantiscono, grazie a un arcano sortilegio, l'inviolabilità dei portali del maniero. Per spezzare l'incantesimo, narra un'antica profezia, si renderà necessaria la conquista di ognuno dei 4 Elementi Alchemici (fuoco, terra, acqua e aria) che ogni torre rappresenta...

TORRE DEL FUOCO: situata a Nord-Ovest del castello, la Torre di Fuoco è la prima, e ovviamente più facile, delle quattro torri. Protetta dal suo fiammeggiante elemento, la Torre di Fuoco è comunque resa impegnativa dalla presenza di particolari mattonelle diffusissime in tutti i piani da cui fuoriescono delle colonnine di fuoco il cui contatto è letale per gli avventurieri.

TORRE DELLA TERRA: posta a Nord-Est, la Torre di Terra è protetta da creature malvagie e pericolose che tenteranno di fermare gli avventurieri facendo uso dei trucchi più subdoli. Come se non bastasse, a causa del particolare elemento cui questa torre è dedicata, tutti i pavimenti sono coperti da una strana fanghiglia che rallenta e impaccia il movimento dei giocatori.

TORRE DELL'ACQUA: si trova a Sud-Ovest del Castello della Successione. Meglio conosciuta come Torre di Ghiaccio, questo pericoloso edificio è protetto dall'elemento acqueo, che in forma solida rende estremamente scivolosi e insidiosi i pavimenti di ogni piano. Resi probabilmente più cattivi dal freddo siderale che regna nella torre, i suoi abitanti si dimostrano nemici particolarmente aggressivi e pericolosi.



TORRE DELL'ARIA: più nota come Torre del Vento, a causa delle terribili tempeste che vi imperversano, questo mastodontico edificio situato a Sud-Est è stato concepito, progettato e costruito in modo tale da far confluire in particolari condotti posti all'interno della sua struttura dei potenti flussi d'aria compressa facendo un sapiente utilizzo delle forti correnti aeree cui l'edificio è sottoposto. Un vero e proprio prodigio dell'ingegneria!



GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Particolarmente fluido lo scrolling multidirezionale	Estremamente apprezzabili le 137 frasi digitalizzate	Nulla da eccepire	Il gioco conta 90 livelli, in più ci sono 4 torri e un castello nel modo Quest
8	8	8	8

COMMENTO

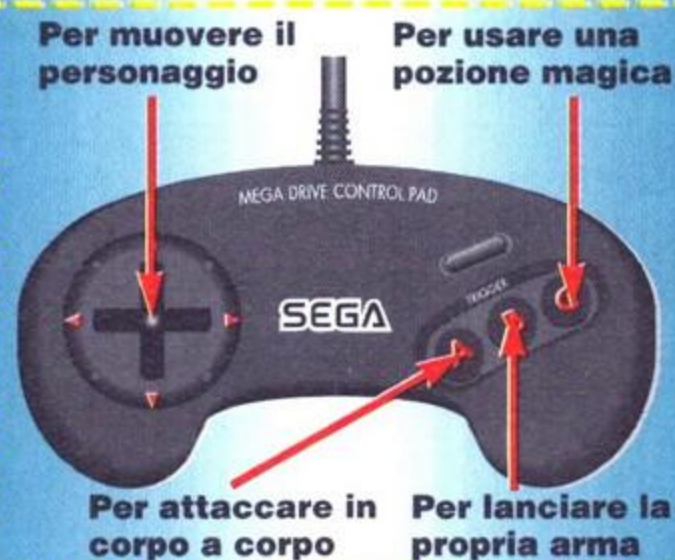
Minestra riscaldata e riscaldata quel poco che basta per renderla appena appena tiepidina: *Gauntlet IV* non è nient'altro. D'accordo, la conversione è fedelissima all'originale, le voci campionate sono perfette, la grafica è efficace, la giocabilità è più che soddisfacente e anche la longevità, con più di 90 livelli di gioco, è senz'altro accettabile; però, accidenti, stiamo parlando della conversione di un gioco uscito più di un lustro fa! Oltretutto le quattro opzioni di gioco sono una vera e propria presa per i fondelli, visto che, in realtà, differiscono ben poco tra di loro. Data la quasi assoluta mancanza di innovazioni, mi sento di poter consigliare questo prodotto soltanto ai fan più sfegatati del *Gauntlet* originale da bar, visto che questa ne è una copia perfetta.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Gauntlet IV**
 Casa **Tengen**
 Distribuzione **Import**
 N°Giocatori **1/4 (Con l'adattatore)**
 Continua? **Password**
 Livelli di difficoltà **8**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



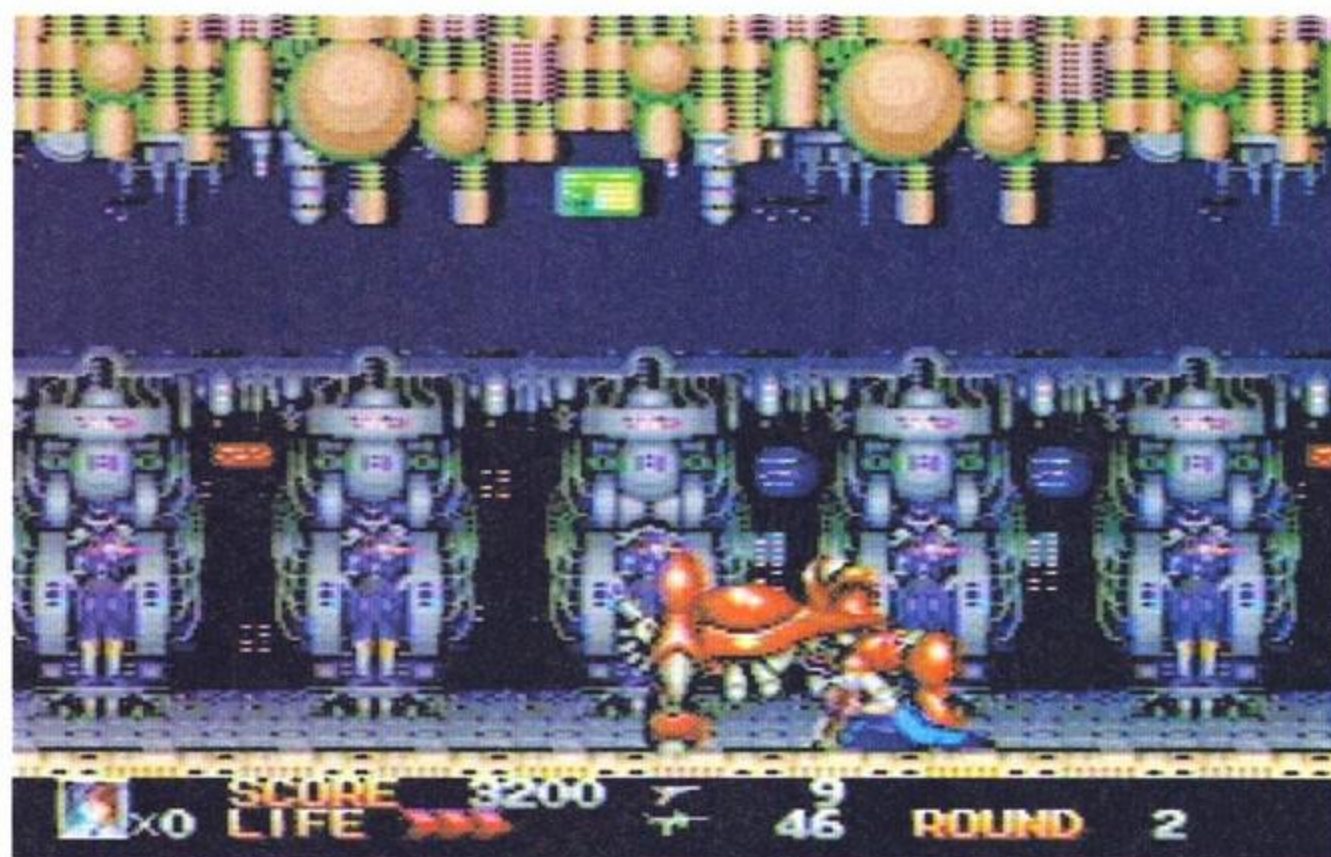
ROLLING THUNDER 3



Acquario:
Incontrerete oggi la vostra anima gemella, e oltretutto sarà una stordita da gran premio. Il lavoro vi riserverà molteplici sorprese, tutte gradevolissime, e la Luna amica in trigono con Giove crea intorno a voi un'aura magica che suggerisce vincite al gioco. Fisicamente, siete al top della forma.



Per un agente segreto non c'è mai un momento di pausa. Vai di moto, corri a piedi e nemici tra i più agguerriti. Ma chi ve lo ha fatto fare?



Ebbene sì amici vicini e lontani questa volta si tratta proprio di uova, ovvero il piatto tipico di Raist quando la mamma è in vacanza... (o forse mi confondo con la pettinatura?) Ma passiamo alle cose serie: forse alcuni di voi ricorderanno il nome di Dizzy associato ad una serie di giochi per computer di largo successo risalente a parecchi anni fa. Si tratta proprio dello stesso personaggio che la Codemaster ha deciso di proporre ora anche per MD. Peccato che l'agente speciale Albatross sia nato sotto il segno dei pesci, che sfiga, ha sforato di appena due ore: colpa della madre e degli scossoni dell'ambulanza. Peccato davvero, perché le previsioni di oggi per questo segno non sono propriamente allegrotte: tanto per cominciare profetizzo un'infiltrazione forzata nel quartier generale della Geldra s.p.a., una ditta di furbacchioni il cui spettro d'azione va dal furto delle caramelle allo sterminio delle



Far fuori i nemici è un passatempo che a lungo andare stanca, ma quando c'è di mezzo la pelle...

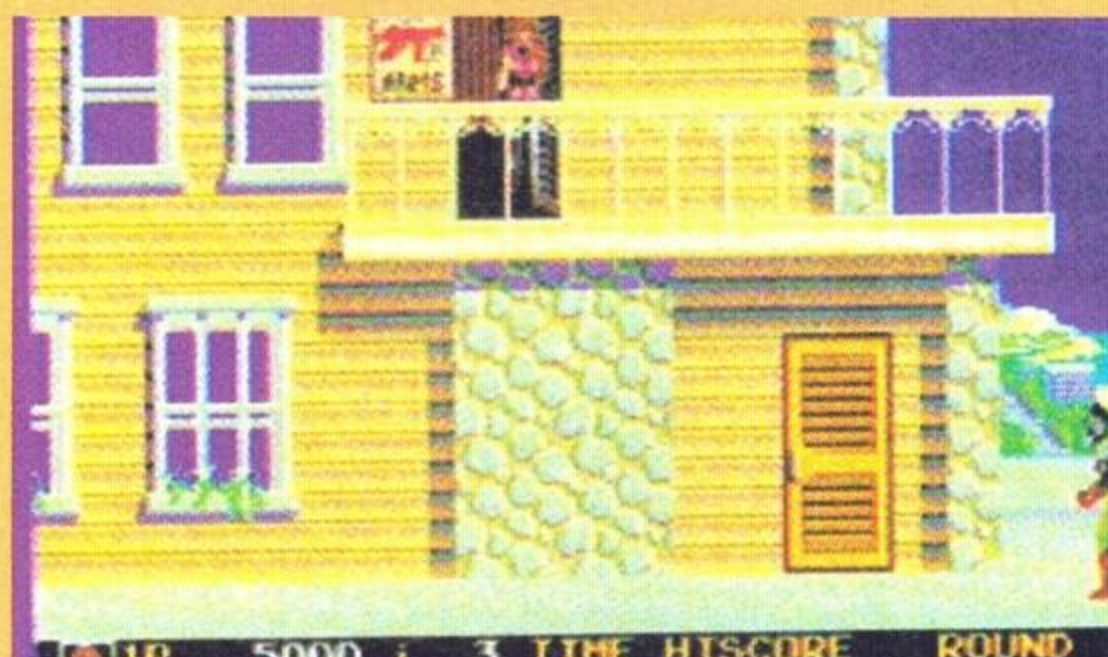


Nessuno in giro? Sembra un miracolo! È il momento giusto per prendersi un meritato, quanto breve, riposo.



A differenza dei due precedenti episodi è possibile sparare anche in diagonale, un gran bel vantaggio!

...E SE NON MUORE COL GAS



esaurisce le munizioni della pistola spara ugualmente ma in modo più lento. Ricordatevi poi che una volta selezionata un'arma speciale non potrete più usarla per tutto il gioco, ma potete anche scegliere di andare avanti senza, usando semplicemente i cazzotti.

Rolling Thunder III discende direttamente da *Rolling Thunder I* e *II*, ma prima che mi diate dell'imbecille è meglio che vi spieghi in che senso. Purtroppo non ho avuto l'occasione di giocare a fondo il secondo titolo della serie, ma posso dire con una certa sicurezza che il terzo episodio ha preso gli elementi migliori dai due vecchi titoli e ha aggiunto delle ottime armi speciali. Tra l'altro, ora l'agente Albatross può sparare anche in diagonale e quando

'MAZZA LA VECCHIA COL FLIT

Giocare coi videogames è il modo meno sicuro e pratico per farsi venire una crisi epilettica guardando uno schermo televisivo, anche perché ogni volta bisogna collegare la console...se poi volete esagerare oltre all'epilessia potete farvi venire qualche raptus omicida, dato che sono in offerta speciale grazie alla violenza gratuita infusa a litri nei giochi moderni. Guardate ad esempio le armi speciali dell'agente Albatross (er mito der motocross):

FLASH



Un paparazzo micidiale questo agente Albatross, lancia cariche di magnesio direttamente in faccia agli obiettivi per impressionare il soggetto. Le Polaroid gli fanno schifo.

BAZOOKA



Il Bazuca è una nota danza argentina che provoca l'apertura di una singolare voragine ad altezza sterno se ballata in modo improprio.

GRENADE



Come cantava la buonanima di Claudio Villa, la granata veniva spesso installata sul binario, ma quelli erano altri tempi.

FULLAUTO



L'arma più cara al noto Re Mitra, che trasformava in Emmenhal tutto quello che toccava.

CANNON



L'arma preferita dagli skonvolti del joypad, e al contempo la più odiata dai mostri di fine livello (che ci sono anche in RT III, però, che bella cosa)

FIRE



L'agente Albatross è un maledetto petomane e ci dà dentro di loffione. In caso di prolungata astinenza da boriotto si diletta con questo lanciammine.

LASER



Ah, il laser, utilissimo: serve a cancellare permanentemente quegli odiosi tatuaggi sulla cassa toracica dei nemici.

SHOTGUN



Bof, uno sparo a tre vie.

CRACKER



Provate voi a lanciare una fetta biscottata. Magari pretendete pure che esploda. Che gente.

formiche a colpi di capoccia. I ragazzuoli però stavolta hanno esagerato perché per far intervenire un agente segreto le cose devono essere per forza gravi. E quindi, mentre il buon Albatross stava già pensando di dedicare il weekend alla pulizia della sua collezione di joystick (se la capite sappiate che sono commosso), arriva la telefonata che gli cambia la vita, anche se potete farlo pure voi decidendo il numero di omini a disposizione direttamente dallo schermo del menu. Aprendosi la strada a colpi di pistola, Albatross deve, seppur controvoglia, attraversare un bel pacco di livelli a scorrimento orizzontale e talvolta verticale. Rispettando la tradizione della serie di *Rolling Thunder*, l'agente può cambiare piano salendo o scendendo dalle rampe sempre presenti sullo schermo, manovra questa a volte indispensabile per oltrepassare certi punti del percorso bloccato da ostacoli di varia estrazione. Altra peculiarità della serie, le porte che costellano lo sfondo del gioco: Albatross deve farne un uso appropriato, entrando in quelle contraddistinte da cartelli che indicano il tipo di deposito a cui quella porta dà accesso. Ad esempio, entrare in una porta segnata con "bullets" dà come effetto la ricarica della Beretta, mentre altri depositi contenenti armi speciali vi forniscono, ehm, le armi speciali, che sostituiscono in ogni caso quella che potreste aver scelto all'inizio del gioco. Potete trovare la descrizione dei gingilli in un box triste e isolato da qualche parte su queste pagine, e molti si saranno già accorti che

questa cosa delle armi speciali è un'innovazione rispetto al formato classico di *Rolling Thunder*: le munizioni sono ovviamente limitate rispetto a quelle della semplice pistola, ma se dovete trovare la porta giusta potete ovviamente fare rifornimento.

Anche strategicamente i depositi sono importanti: a parte il fatto che entrare in uno di questi un momento prima di subire un colpo (o un attacco da un cane androide, o un qualsiasi altro tipo di offesa compresi gli sputi in faccia) può evitarvi una deprimente perdita di energia, la questione rilevante è che una volta scelta un'arma speciale per un particolare livello, questa non può essere selezionata nuovamente per un livello successivo. Se fate due calcoli ne segue che, data l'esistenza di un sistema di password, può essere saggio esplorare il livello con i propri ceffoni come arma speciale per poi prelevare un'arma da qualche deposito, senza che questa vi venga poi sottratta dalla rosa di quelle selezionabili. Dato che non avrete capito niente di quello che ho scritto vi tiro su meglio del Lavazza con due semplici constatazioni: la grafica di *Rolling Thunder III* è ottima come lo story mode e la giocabilità è la solita, classica, stupendamente arcade. Se poi pensate che giocare col Mega Drive sia una perdita di tempo potete anche andare a leggervi il calendario di frate Indovino e divertirvi sicuramente di più.

• APECAR

Si ringrazia Megaboy Club - RM



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
8	7	8	9
Ottimo story mode e belle animazioni. Anche i colori sono usati bene.	Nothing special: salsa ritmata e effetti millelirealkilo	Semplice, immediato, eccitante	Un puro arcade game

COMMENTO

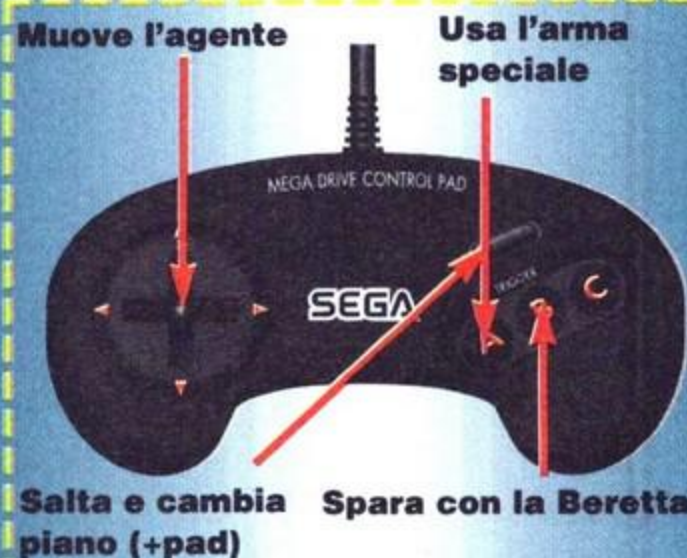
A qualcuno il voto globale parrà esagerato per un gioco di questa semplicità, peraltro scarsamente originale e più o meno identico agli altri della serie. Il fatto è che *Rolling Thunder III* è un sogno puro per gli amanti degli arcade belli rozzi: ogni momento del gioco è una goccia di soddisfazione che scende dalla vostra fronte insieme al sudore obbligatorio in certi passaggi particolarmente duri, e, a parte il divertimento, questa è la cosa che rende un gioco davvero indimenticabile. Forse è anche un mio personale retaggio nostalgico a farmi parlare così, però stavolta Michele non c'è e l'intenditore sono io: *Rolling Thunder III* è meglio del Glen Grant ed è intrigante quanto il primo titolo della serie (e questo, per un sequel, dovrebbe essere il massimo del complimento).

SCHEDA TECNICA

Titolo	Rolling Thunder III
Casa	Namco
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1
Continua?	si/password
Livelli di difficoltà	1

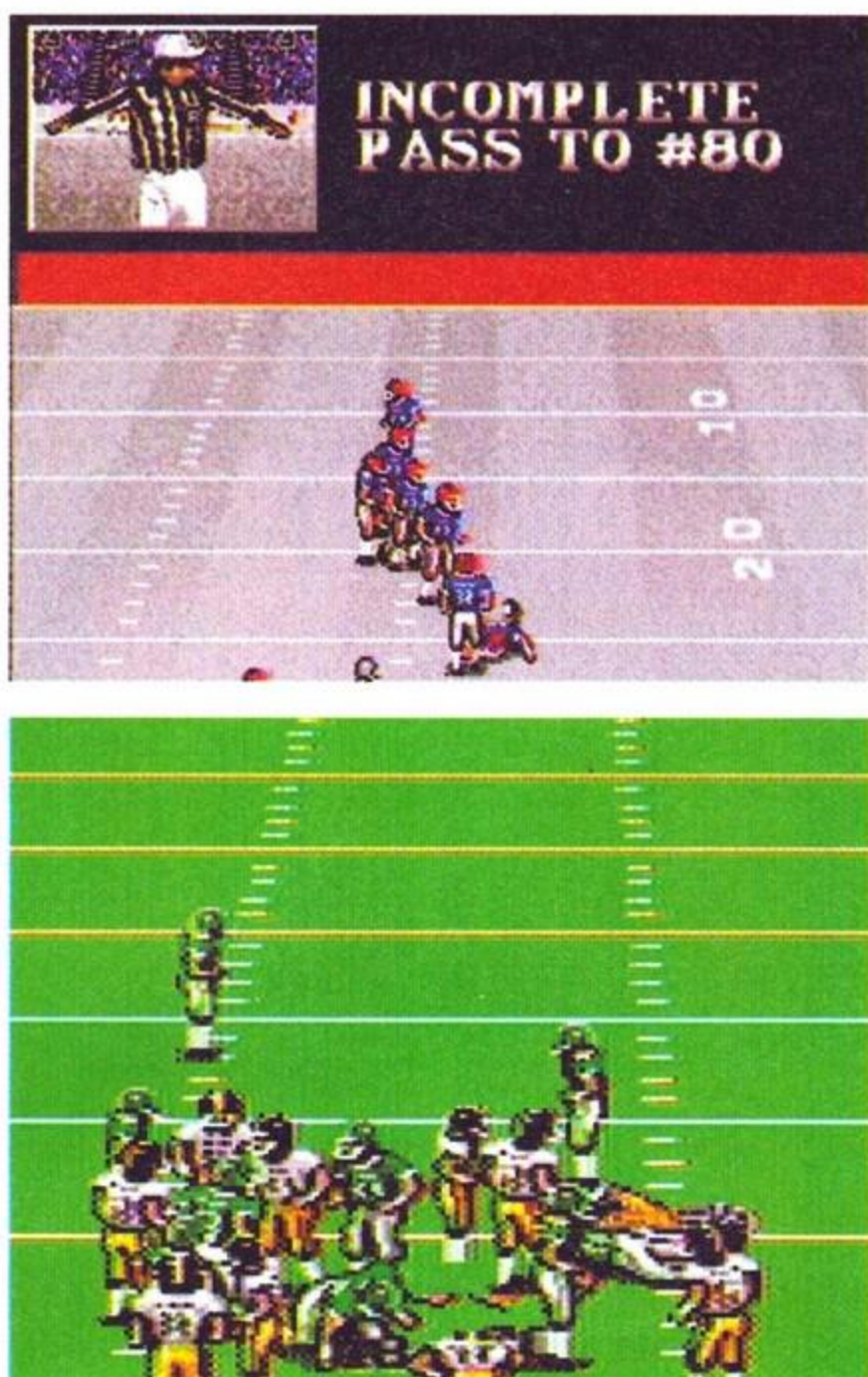
AZIONE

SOTTO CONTROLLO




AGIRE & PENSARE





MADDEN



'94

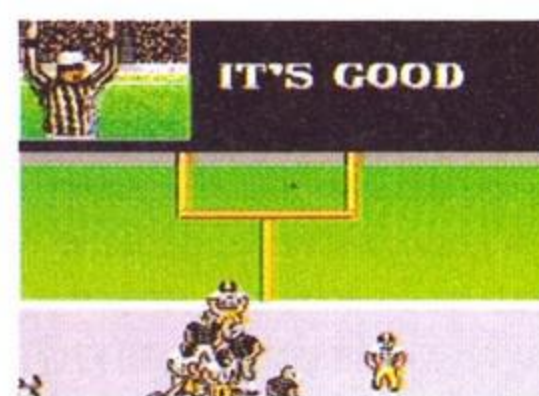
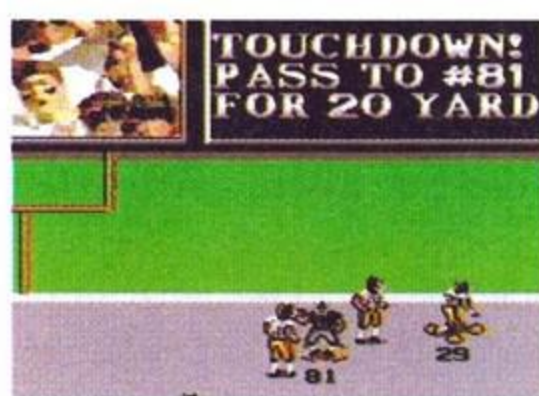


Rullino le trombe, squillino i tamburi: la tanto sospirata attesa è giunta finalmente al

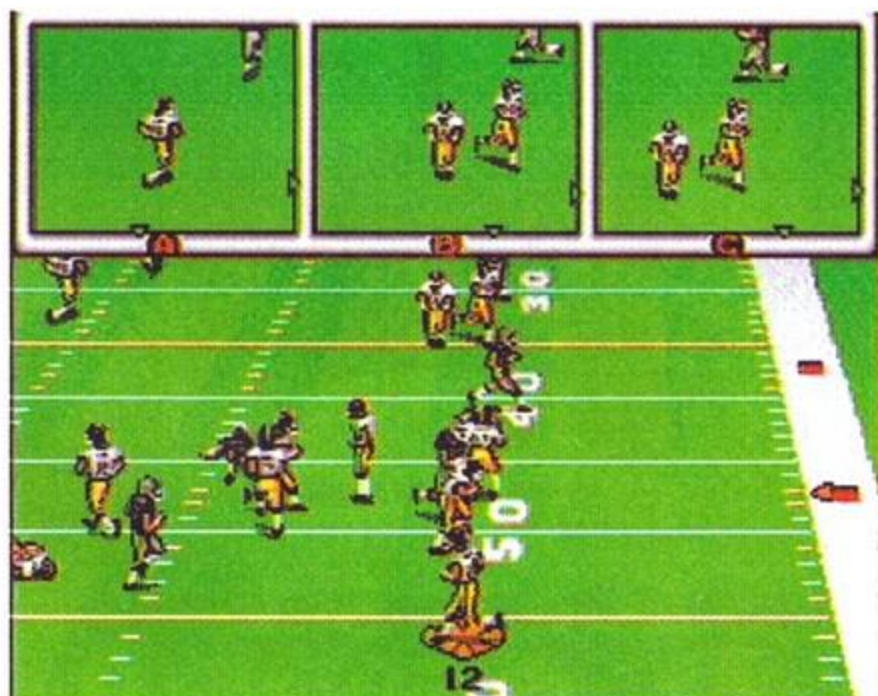
termine! Dopo EA Hockey, Fifa International Soccer e Bill Walsh College Football, anche il buon vecchio John Madden Football torna in versione "liftata" per il 4 way play. Sarà la solita zuppa riscaldata?...La parola allo chef!

Beh, come si suol dire, se non è zuppa è pan bagnato. Dopotutto è difficile riuscire a sfornare un prodotto originalissimo se deve portare il nome di un gioco che è già stato presentato in almeno mezza dozzina di versioni! Raccontarvi cos'è *John Madden Football* mi sembra un tantino anacronistico, pertanto, nel disperato tentativo di evitarvi una recensione dal sapore vagamente nostalgico, mi limiterò a elencarvi le principali novità che differenziano questo titolo dalle precedenti edizioni. Tanto per cominciare, mi sembra doveroso segnalarvi che *John Madden Football '94* occupa ben 16 Megabit di memoria che, in fin dei

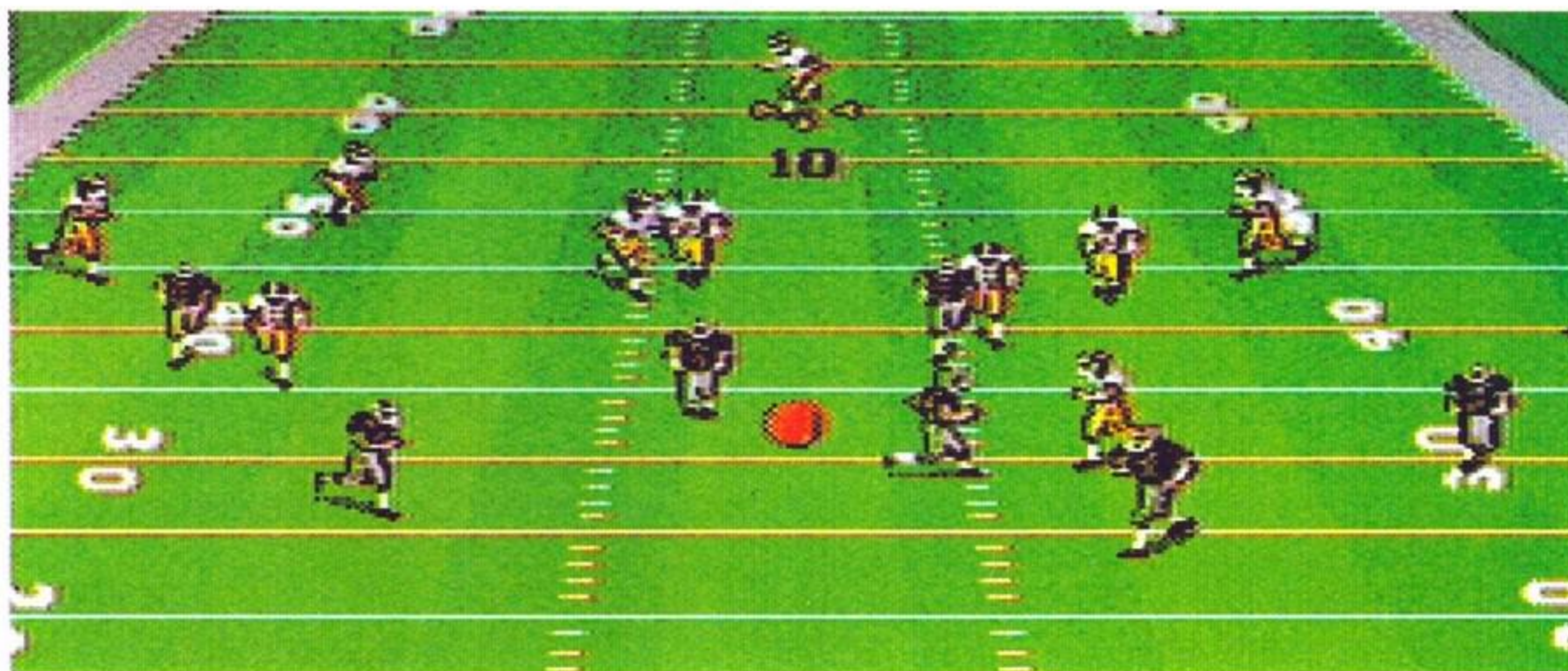
conti, non sono proprio bruscolini. La veste grafica è stata completamente rielaborata: gli sprite sono stati notevolmente ingranditi e dotati di una nuova (nonchè ottima) animazione, fluida e veloce. Anche gli sfondi sono stati ridisegnati, benché il miglioramento qualitativo si riveli meno sensibile di quello degli sprite dei giocatori, soprattutto in considerazione della fastidiosa tendenza allo sfarfallio manifestata dai numeri indicanti le yard. È stato finalmente introdotto il memory-back up che consente di evitare l'introduzione di snervanti e interminabili passwords ogni qualvolta si desidera interrompere e poi riprendere un campionato in corso.



Alla vostra sinistra una vera e propria azione da manuale: i Pittsburgh Steelers, sotto la lungimirante guida di Vordak, riescono ad andare in touchdown e a realizzare il punto supplementare. Mica male, vero?



Le tradizionali finestre per i passaggi. Sarà un sistema obsoleto ma resta il metodo migliore.



Sembrerà inutile dirlo, ma bisogna anche ricordare che, con l'adattatore dell'Electronic Arts (e non con quello "ufficiale" della SEGA), fino a quattro giocatori possono prendere parte allo stesso incontro contemporaneamente e decidere, di volta in volta, con che tipo di modalità giocare: due contro due, tre contro uno, oppure tutti contro il computer. Il numero degli schemi di gioco selezionabili è stato aumentato in maniera rilevante: adesso sono ben 72, con, in più, la speciale opzione "flip" che consente di ribaltare simmetricamente l'esecuzione di ogni schema.

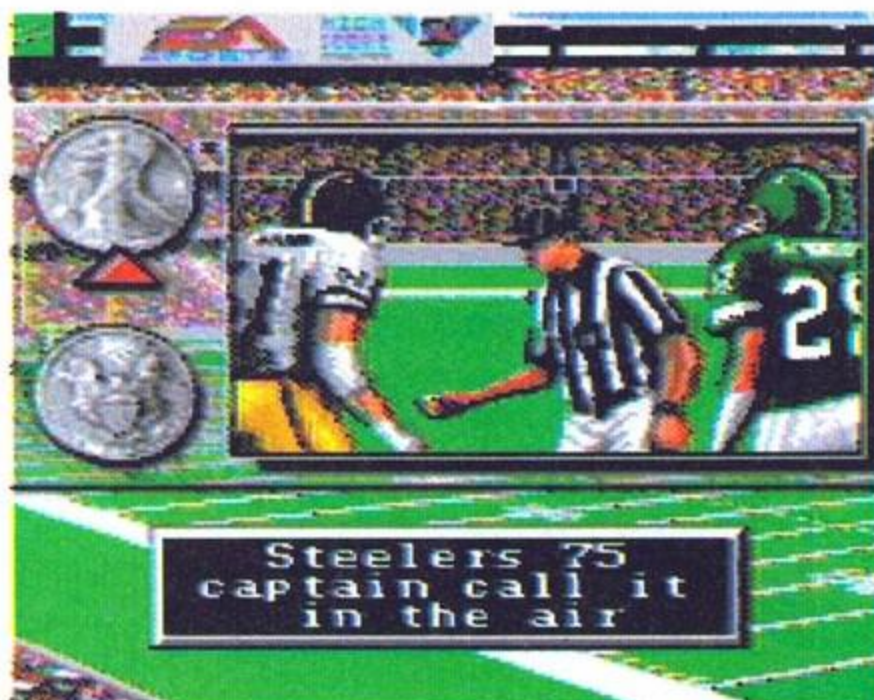
Reputo inoltre particolarmente interessante la possibilità offerta ai giocatori di personalizzare i propri "audible" prima di ogni partita.

Per ciò che riguarda il resto, tutte le novità apportate hanno carattere puramente "folkloristico" come, ad esempio, le chilate di tabelle su supporto cartaceo incluse nella confezione del gioco.

That's all folks...

• Vordak

Si ringrazia Newel - MI



L'arbitro convoca i capitani per il sorteggio del campo: chi vince sceglierà sicuramente di ricevere...



La schermata che permette ai "coach" di scegliere la strategia di gioco che si ritiene più adeguata.

LE REGOLE DEL GIOCO

Dopo la baulata di box "inutili" cui voi lettori di Game Power siete abituati, finalmente un box dedicato a tutti coloro che non hanno mai capito nulla di football americano e, in fondo, non gli è mai fregato niente. Eccovi dunque la prima introduzione ufficiale al regolamento National Football League (NFL per gli amici) raccontata in esclusiva dal vostro Vordak:

Dunque, stando al regolamento ufficiale, il campo di gioco misura esattamente 100 yard ed è diviso in 10 sezioni da 10 yard ognuna (beh, la matematica non è un'opinione! NdVordak). Oltre le linee di fondo campo si trovano due aree addizionali denominate end zone (zone di meta).

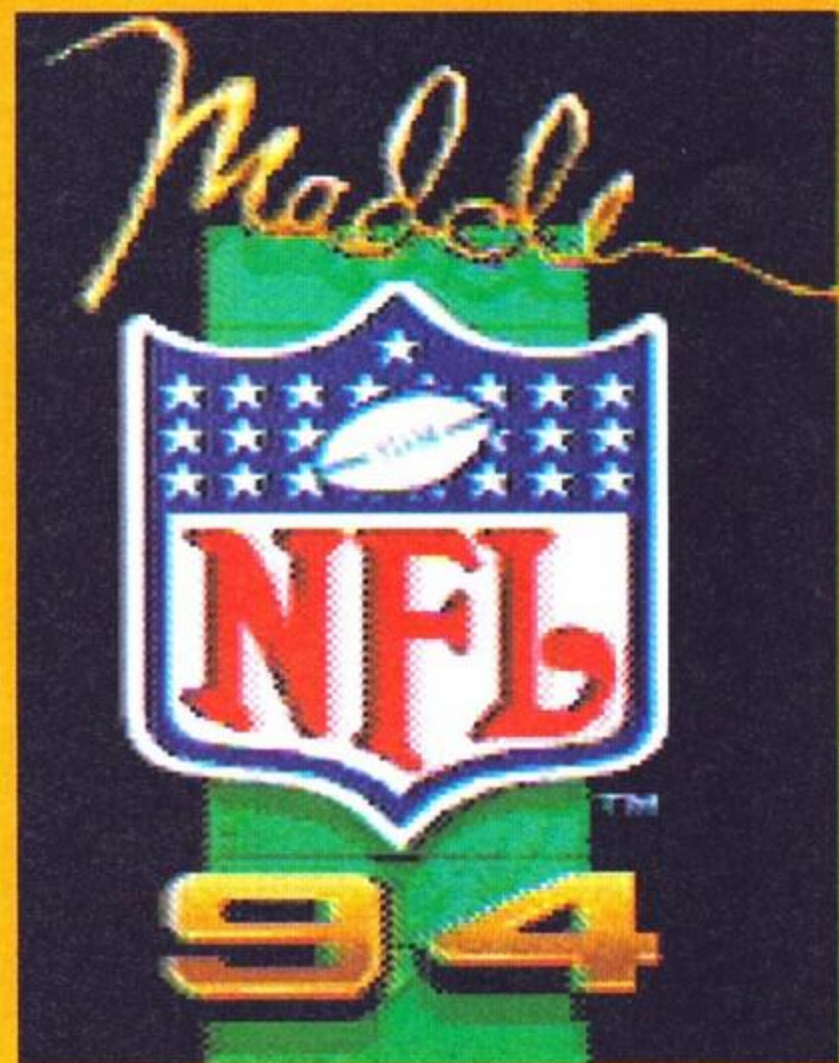
Ogni squadra può schierare in campo fino a 11 uomini. Scopo del gioco è raggiungere la end zone avversaria e trasportarvi la palla in modo tale da realizzare un touchdown (meta) e guadagnare così 6 punti. Oppure, se la palla viene calciata da un qualunque punto del campo e attraversa i pali della porta situata in fondo, si realizza un field goal (calcio piazzato) valevole ben 3 punti.

All'inizio della partita la palla viene posta sulla linea delle 35 yard e quindi calciata il più lontano possibile dalla squadra cui spetta il kick off (calcio d'inizio).

Questa viene recuperata da un ricevitore della squadra avversaria e quindi trasportata, di corsa, verso la end zone. Nel punto in cui il ricevitore viene placcato e atterrato l'azione si conclude e la palla viene deposta su una linea ideale denominata linea di "scrimmage".

Da quel punto in poi la squadra in attacco ha a disposizione 4 tentativi (detti down) per portare la palla in avanti di almeno 10 yard. La palla può essere trasportata a mano oppure lanciata a un giocatore appositamente incaricato di ricevere il passaggio.

Ogni qualvolta la squadra in attacco riesce a coprire 10 yard entro i 4 tentativi ottiene altri 4 downs e così via sino a che non consegue un touchdown, oppure spreca i quattro downs senza riuscire a coprire le 10 yard obbligatorie, o la squadra avversaria riesce a intercettare un passaggio. Quando ciò si verifica, si dice che si ha un turnover, e il ruolo delle due squadre si inverte, quindi la squadra offensiva diventa difensiva, e viceversa. Inoltre, nel caso che si sia verificato un touchdown, la squadra che lo ha realizzato guadagna anche la possibilità di aggiudicarsi un punto extra grazie a un calcio piazzato dalla linea delle 10 yard. Semplice no? (ma smettita, NdRandom).



GRAFICA	SONORO	GIOCARAB	SFIDA
Particolarmente ben realizzata l'animazione dei giocatori	La voce di John Madden commenta efficacemente le fasi salienti dell'incontro	Discreta, ma comunque inferiore alle precedenti edizioni	Piuttosto avvincente, specie in quattro...
8	8	7	8

COMMENTO

Francamente, le uniche cose che ho apprezzato in questo "upgrade" di John Madden Football sono state l'introduzione del memory back up e il famigerato 4 way play, che consente di aumentare il grado di divertimento di questa cartuccia. A prescindere da questo, e forse dalla grafica (il cui livello qualitativo è effettivamente migliorato), ogni altro aspetto di questa edizione è sicuramente inferiore alle precedenti, specie per quanto riguarda la giocabilità. Pertanto, a meno che non vogliate provare l'ebbrezza del gioco in quattro (effettivamente divertentissimo), vi consiglio di acquistare John Madden Football '92, che tra tutte le versioni è, a mio parere, la più riuscita e la più economica.

Kisses with the tongue. (Bleah! NdR)

SCHEDA TECNICA

Titolo **John Madden Football '94**
 Casa **Electronic Arts**
 Distribuzione **Import**
 N°Giocatori **1-4 (con l'adattatore, oppure 1/2)**
 Continua? **Memory back-up!**
 Livelli di difficoltà **1**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



SUNSET RIDERS



Una mandria di vacche imbufalite cercano di fare poltiglia dei nostri eroi, basta un salto per evitarle.



Greedwell si nasconde dietro a due barili per salvarsi la pelle. Toglieteli di mezzo e la taglia sarà vostra.



È incredibile, le lunghe mani (pulite) della legge hanno raggiunto anche il selvaggio West.

Bisogna fare piazza pulita di tutti i malvagi criminali, ma chi nomineranno come spazzino ufficiale? John Di Peter!?!

Laggiù nella valle tra vacche e montoni c'è sempre qualcuno che... lascio all'la vostra libera interpretazione la parte finale di questa goliardica frase. Tutto questo solo per addentrarci in quella che è una conversione per SNES di un gioco che al bar aveva non pochi adepti.

I polverosi territori dell'arido West brulicano di vermi imbroglioni come il bandito Paco Loco o il banchiere Simon Greedwell. Ci vorrebbero dei coraggiosi cacciatori di taglie che riportassero la pace. Non nel modo in cui i film di Bud Spencer e Terence Hill, un pugno, una legnata e via, ci hanno abituato no, no qui potete sbizzarrirvi nella sottile e antica arte del massacro.

Ma quanti sarebbero disposti a sporcarsi le mani di sangue, a sparare su tutto ciò che si muove, a uccidere senza pietà i più loschi banditi, che per

E LE STELLE STANNO A GUARDARE

Durante tutto il gioco troverete degli oggetti che allietano un po' il vostro compito di disinfestatore del west. Potrete ottenerli entrando negli edifici, ammazzando i criminali o semplicemente raccogliendoli da terra.



STELLA ARGENTATA

Questa stella da sceriffo argentata vi fornirà di una seconda arma, raddoppiando così la vostra potenza di fuoco.



STELLA DORATA

Prendete la stella dorata e potrete usufruire di un comodo autofire e di proiettili di calibro maggiore.



POLLO

Il pollo corrisponde a un bonus di mille dollari.



POLVERE D'ORO

La polvere d'oro rimpinguerà le vostre tasche di ben duemila dollari.

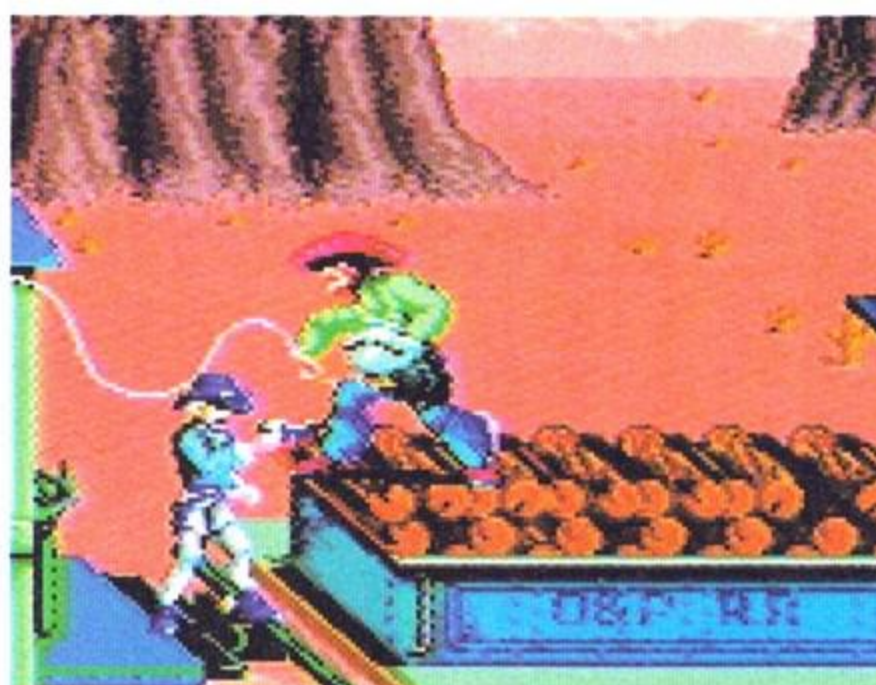


CUORE GIALLO

Il classico cuoricino, la classica scritta, la classica vita extra.



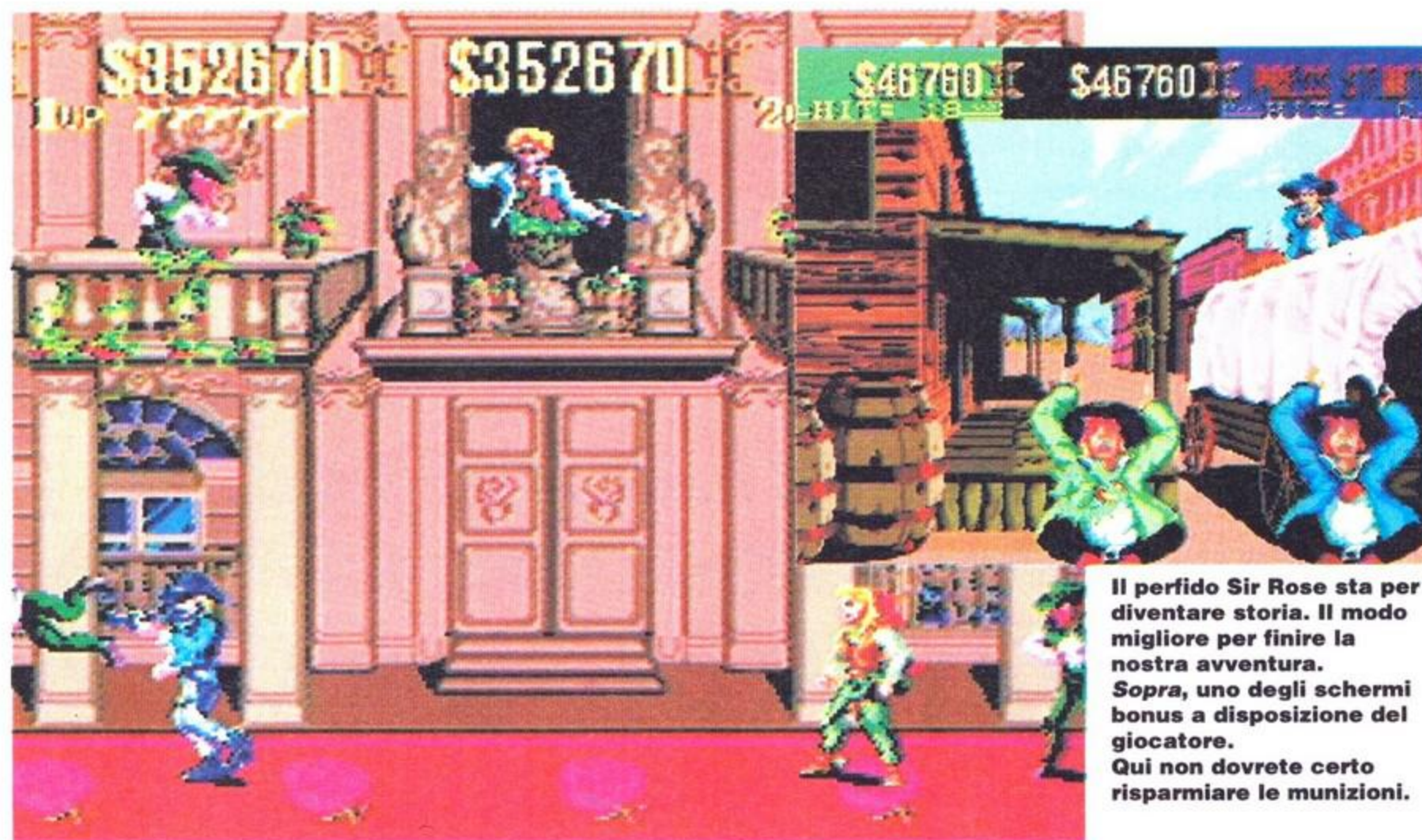
Anche se non siete dei provetti tiratori mancare Wigwam da questa distanza è proprio impossibile.



El Grieco sa come si usa una frusta, ma non sa con chi ha a che fare, non colpite il suo scudo, sarebbe inutile.



Ecco i bombaroli per eccellenza. Basta salire sulla ruota per porre fine alle loro tendenze dinamitarde.



Il perfido Sir Rose sta per diventare storia. Il modo migliore per finire la nostra avventura. Sopra, uno degli schermi bonus a disposizione del giocatore. Qui non dovrete certo risparmiare le munizioni.

quanto cattivi hanno pur sempre una famiglia, e a rischiare la propria pelle? Fortunatamente questi uomini esistono, i loro nomi sono: Steve, Billy, Bob e Corman. Prepariamoci a vivere come i vecchi pistoleri del mitico west, a dormire sotto le stelle e a passare intere giornate a cavallo, pronti a uccidere se è necessario... dai ragazzi per favore, mettete via la Manzotin. Per chi non lo conoscesse, questo gioco è dello stesso genere di Contra. Uno o due omini contemporaneamente, armati fino ai denti, affrontano orde di nemici provenienti da ogni direzione. I personaggi si spostano, a seconda dei livelli, a piedi o

a cavallo. Si può sparare, saltare, scivolare, aggrapparsi a funi e davanzi. Steve e Billy sono dotati di pistola a sparo singolo, Bob e Corman di fucile a sparo triplo a due direzioni. Inoltre tra il 2° e il 3° livello e tra il 5° e il 6° livello c'è uno schermo bonus: su uno sfondo western appariranno dei criminali nelle otto direzioni, voi dovrete selezionare la direzione esatta, con il joystick, e sparare. Azione frenetica su otto livelli, un gioco duro, duro, duro!

• Trust

Si ringrazia Newel-Mi

SGANCIA LA TAGLIA, BABY!



SIMON GREEDWELL

\$ 10.000

È il primo nemico e soprattutto il meno redditizio. È un banchiere disonesto, che ha fatto i soldi sfruttando poveri minatori accumulando così enormi quantità d'oro. Si nasconde nella sua casa dove, protetto da due barili, vi sparerà accanitamente. Ma privarlo della sua protezione sarà uno scherzo da ragazzi e ben presto sarà solo un brutto ricordo.



HAWKEYE HANK HATFIELD

\$ 20.000

Vi aspetterà alla stazione alla fine del livello, è il baro più viscido che abbia mai calcato i tavoli da poker. Il suo animo però è quello di un coniglio e infatti non farà altro che nascondersi tra le casse a lato dei binari. Una volta scomparsi tutti i suoi sgherri scenderà in campo aperto, ma sarà l'ultimo sussulto di un condannato a morte.



DARK HORSE

\$ 30.000

Eccolo che arriva in sella al suo cavallo nero super corazzato. Questo feroce pistolero ha ucciso centinaia di uomini, ma nessuno lo ha mai costretto a scendere dalla sua cavalcatura. Per quanto sia invulnerabile ai colpi sparati dal basso, non è invincibile. Basterà infatti salire sul balcone del saloon retrostante, stare attenti alle finestre e colpirlo dall'alto.



SMITH BROS

\$ 40.000

Una volta entrati nel saloon vi ritroverete davanti ai malefici fratelli dinamitardi. Questi due sono grandi esperti nel maneggiare bombe a mano e bottiglie incendiarie, dovrete stare quindi molto attenti quando li affrontate. Cercate di salire in piedi sul lampadario e colpire l'uomo di sinistra, poi aggrappatevi al bordo e spazzate via anche quello di destra.



EL GRIECO

\$ 50.000

Ecco il primo vero cattivo, è uno dei fidati aiutanti e difensori dell'ultimo boss. È un messicano, specialista dell'uso della frusta e lo incontrerete su una locomotiva in movimento. Si proteggerà dai vostri colpi grazie a uno scudo di metallo, dovrete quindi cercare di colpirlo alle spalle o da sotto. Ma fate attenzione perché la sua frusta ha un ampio raggio d'azione.



CHIEF WIGWAM

\$ 60.000

In un western non possono certo mancare gli indiani, e infatti è uno dei più coraggiosi e valorosi capi indiano che vi si parerà di fronte alla fine del 6° livello. È costretto a ingrati lavori dal perfido Sir Rose, ma non è tempo di fare distinzioni. Cercate di svincolare tra i suoi coltelli e non avvicinatevi troppo a lui perché è letale anche nel corpo a corpo.



PACO LOCO

\$ 70.000

Un altro messicano, un altro perfido fuorilegge pronto a tutto pur di fermare la vostra corsa; è l'ultimo ostacolo prima della meta finale. Protetto da un fortino vi scaricherà addosso tutti i proiettili che cingono la sua grassa figura, mentre dal bosco pioveranno bombe. Sparate alternativamente agli alberi e a Paco e presto il forte cadrà.



SIR RICHARD ROSE

\$ 100.000

Una maestosa villa ospita l'ultimo scontro. Nascosto tra i fiori, del suo balcone, non esiterà a spararvi incessanti raffiche di colpi e altrettanto faranno i suoi sgherri. Anche una volta stanato dal suo rifugio, dovrete continuare a sparargli a lungo prima di vederlo cadere a terra. Ehi! Ma si sta rialzando!!! È un altro perfido trucco di questo diabolico damerino.



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
La grafica fedele all'originale ma molto meno curata e colorata	Buon parlato, musiche adatte e suggestive	Niente di particolarmente originale ma divertente	Tanti livelli ma troppo difficili al limite della frustrazione

5	7	7	6
---	---	---	---

COMMENTO

La prima impressione, guardando questo gioco, non è certo delle migliori. Chi ha giocato la versione da bar, riconoscerà sicuramente locazioni e personaggi, ma tutti gli altri non mancheranno di notare immediatamente la grafica poco curata, il pessimo l'utilizzo dei colori e la sommaria realizzazione dei fondali. Inoltre, non appena ci si comincia a divertire, apprezzando la buona giocabilità del modo a due giocatori, si viene sommersi da una valanga di proiettili. Infatti, andando avanti, la difficoltà cresce in maniera smisurata con avversari di fine livello che falcano vite in quantità industriale. Una discreta conversione, dedicata ai fanatici del coin-op e a pochi altri temerari.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Sunset Riders
Casa	Konami
Distribuzione	Import
N° Giocatori	2
Continua?	4
Livelli di difficoltà	3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



TURTLES

TOURNAMENT FIGHTERS



Avete mai visto una tartaruga mangiare la pizza? Ancora meno, camminare e mollare tremendi

sganassoni? Ma siiiii... Insomma... Quelle che continuano ad assillarci in televisione, sul grande schermo e ultimamente su console! Beh... Sono tornate, e hanno tanta voglia di pestare qualcuno!!!

Domanda: "Qual'è il gioco più clonato della storia dei videogiochi a parte *Pac Man*? Qual'è il gioco che va per la maggiore in questo momento?" Come dite? *Street Fighter 2*? Ma nooooo.... Non ditemi! Ed ecco che anche la Konami ci presenta la sua versione del picchiaduro più bello del momento! Questa volta almeno i programmatori non hanno cercato di inventarsi una storia buffa o un pretesto banale. Le tartarughe si sono semplicemente iscritte al primo torneo mondiale trasmesso in diretta-satellite in tutto il mondo per rappresentare la scuola del loro maestro Splinter, ma anche per vin-

cere il succoso premio in palio: una montagna di denaro!

Sembrerebbe che i quattro nanerottoli verdi siano rimasti... al verde, ma che abbiano anche deciso di ritirarsi dal ruolo di difensori dei poveri cittadini per fondare una catena di pizzerie.

Apparentemente il torneo è già truccato in partenza, visto che i soli concorrenti sono Shredder e i suoi scagnozzi!

Il gioco è praticamente il classico clone di *Street Fighter* (e di tutti i relativi seguiti), con i soliti incontri 2 su 3.

I personaggi selezionabili sono 10 (anche se ce n'è un undicesimo!), tra i quali le nostre quattro beneamate Tartarughe

OGGI MI SENTO UN PÒ...

LEONARDO



Può girare a trottola usando le spade, tirare misteriosi fendenti luminosi e fare una piroetta con la spada sguainata!

RAFFAELLO



Può lanciare una palla di fuoco, buttarsi in avanti come una torpedine ed eseguire uno stupendo calcio ribaltato.

DONATELLO



Può colpire il pavimento e scatenare una potente onda d'urto contro il nemico e colpire più volte velocissimamente.

MICHELANGELO



Può eseguire un sho-ryu-ken con i nunchaku, rotolare per terra velocemente contro il nemico e sputare bolle di energia.

ARMAGGON



Quanto è brutto!!! Può saltare in alto e cadere in picchiata, sputare un raggio di energia o darvi una bella musata!

WINGNUT



Sembra pazzo... e lo è!!! I suoi attacchi sono più strani uno dell'altro che sono quasi tutte da considerare speciali!

CHROME DOME



Questo bel robottone è capace di allungare i suoi arti, in modo da colpire a distanza.

ASKA



Uno sho-ryu-ken nella mascella! Zac zac zac! Mi sta venendo addosso girando come una trottola! Buaaaah! Che male...



WAR

È sicuramente il più brutto di tutti, ma fa male! Può saltare in testa al nemico e graffiarlo, o mollare un super-uppercut con rincorsa.



SHREDDER

Eh eh eh! Beh non è malaccio neanche lui. Può eseguire un gancio con rincorsa, un ginocchiata volante e usare una specie di barriera per proteggersi dai colpi.



Aska si esibisce in una trottola. Può sembrare una mossa poco efficace, ma non avvicinatevi troppo...



Per le nostre tartarughe ninja le cose non sembrano poi così facili, undici avversari terribili da sconfiggere, undici incontri senza esclusione di colpi!

Ninja. Naturalmente ognuno ha le sue particolarità e le sue mosse segrete (mi piace di brutto la capriola che fanno le tartarughe per evitare i colpi!!!).

Il gioco è sì la solita solfa, ma presenta anche qualche innovazione importante: più il vostro avversario rimane in parata e incassa i colpi senza perdere energia, più voi caricherete una barra di energia che, quando avrà raggiunto il suo massimo, vi permette di sferrare un super-colpo stile 'Cavalieri dello Zodiaco'.

Troppo bello e troppo giusto! Nel menu principale potrete scegliere tra 3 possibili modi di gioco: torneo, incontri singoli o battaglia storica (senza super-colpi).

Una volta fatta la vostra scelta potrete darne (e riceverne) di santa ragione.

I tasti disponibili sono 4 (2 pugni e 2 calci) e la varietà dei colpi non è male, anche se non raggiungiamo le vette di SF2. La cosa che impressiona di più è, però, la straordinaria giocabilità della cartuccia e la grafica fumettosa divertentissima. Se mettete la velocità al massimo, poi, è un vero spettacolo!

Un bel gioco, soprattutto fatto come si deve!!!

• Dupont

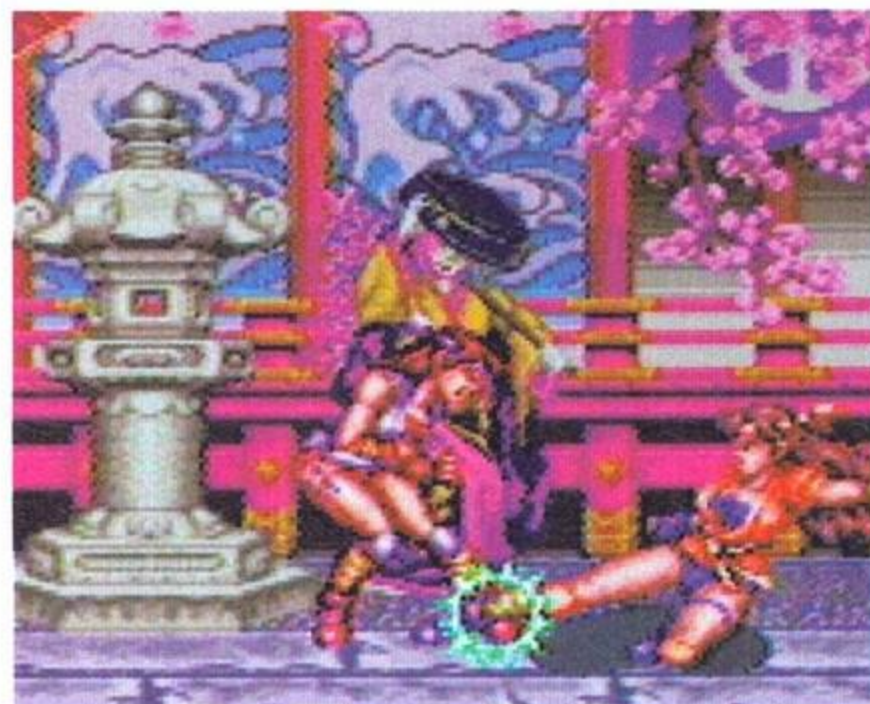


Sopra, oltre alle mosse speciali esistono attacchi particolari che sono a disposizione dei personaggi.

Sotto, Armaggon sfida Donatello. Un duello che promette scintille, in un ambiente sicuramente favorevole a quella specie di pesce mutato di Armaggon.



Una supermossa in piena azione. Le supermosse dei vari combattenti sono varie e ben realizzate.



La lotta contro il clone è sempre una delle più difficili da condurre, l'avversario non ha segreti. Neanche voi.



GRAFICA	SUONO	GIOCA	SFIDA
La grafica fumettosa è veramente spassosa!	Le musiche non sono niente di speciale ma le voci digitalizzate...	Ottimo! Il gioco è rapido, preciso e il personaggio risponde benissimo	I livelli di difficoltà sono 8 e il computer è piuttosto bravo
8	7	9	7

COMMENTO

Ecco finalmente un gioco fatto bene. Sì è vero, non è il massimo dell'originalità, e non è sicuramente il migliore della sua categoria, ma la cartuccia è dannatamente giocabile e divertente. La grafica stile cartone animato rende molto bene (sicuramente molto di più che una Tartaruga Ninja di gomma portata su grande schermo!) e il sonoro è di ottima fattura. Il colpi disponibili sono abbastanza numerosi e le mosse speciali molte carine (anche se palesemente ispirate a SF2). La ciliegina sulla torta è rappresentata dalle supermosse che dovrete caricare durante tutto il round di combattimento, molto belle graficamente e dagli effetti devastanti. Un bel giochillo che merita di far parte della vostra ludoteca se siete fanatici dei picchiaduro (e avete qualche solduccio da spendere durante il periodo natalizio!)

SCHEDA TECNICA

Titolo **TMNT Tournament Fighters**
 Casa **Konami**
 Distribuzione **Gig**
 N°Giocatori **1-2**
 Continua? **Sì**
 Livelli di difficoltà **8**

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi

Per mollare pugni potenti



Per mollare pugni rapidi Per tirare calci rapidi Per tirare calci potenti

AGIRE & PENSARE



JUNGLE BOOK



Un bel giorno, mentre in redazione si lavorava di buona lena come sempre, sentimmo un pianto stridulo e gracchiante provenire da dietro la porta. Corremmo a vedere e vi trovammo uno "scimmiettino" dall'aria molto sparagnina... poveri noi che ce lo siamo tenuto!!!

Molti di voi rammenteranno la trama del famoso film di Walt Disney: 'Il libro della giungla' che aveva come protagonista un bambino ancora in fasce che, scampato a un terribile disastro aereo, era stato allevato dalla scimmia che lo aveva trovato.

Se la storia di Mowghly e dei suoi amici vi aveva divertito sul grande schermo allora sarete felici di vedere nelle vetrine dei negozi questo titolo che ne ripercorre interamente le avventure!

L'ambientazione di questo gioco, infatti, riprende fedelmente l'atmosfera pericolosa, ma divertita, della giungla irta d'insidiosi trabocchetti, pericolosi anfratti e feroci animali pronti a papparvi in un sol boccone. In mezzo a tante avversità voi dovrete cercare di superare tutti i livelli per cercare di rag-



Il nostro eroe è alle prese con un pericoloso serpente, gli servirà una gran dose di destrezza per cavarsela.

giungere i vostri fidati amici: Balù l'orso, grande, grosso e burlone, con aspirazioni di cantante-ballerino (ma come balla la polka zia Marisa non lo fa nessuno!!!) e Baghera, un micciottone nero con dei canini da fare invidia al dentista di Dracula.

Come dinamica di gioco siamo sempre lì: saltare, correre, arrampicarsi ma soprattutto lanciarsi con le liaaaaneeeeee... occhio a non atterrare sopra un cactus perché potrebbe darsi che le minuscole spine malefiche di questa pianta vi si conficchino in un vaso arterioso direttamente collegato col cervello passando per un canale dendritico speciale che vi farà saltare in aria le sinapsi (beccatevi la mia dannata preparazione in medicina!) e... oddio, non so più chi sono!!

Tornando al gioco, ciò che posso dirvi è che dovrete guardarvi da orango un po' troppo burloni e da serpentacci dalla lingua bifor-



Un sistema rudimentale, ma pur sempre efficace per trasformare un asse e una pietra in una catapulta.

cuta perché tenteranno senza dubbio di ostacolare il vostro cammino.

In ogni livello avrete un compito differente, come raccogliere un certo numero di oggetti o trovare qualcosa di speciale, e dovrete cercare di portarlo a termine in un tempo prestabilito, che vi apparirà nella parte superiore sinistra dello schermo.

Saranno parecchi gli ostacoli da superare,



Questi meccanismi mi fanno venire in mente i vecchi e cari Vil Coyote e Bip-Bip...



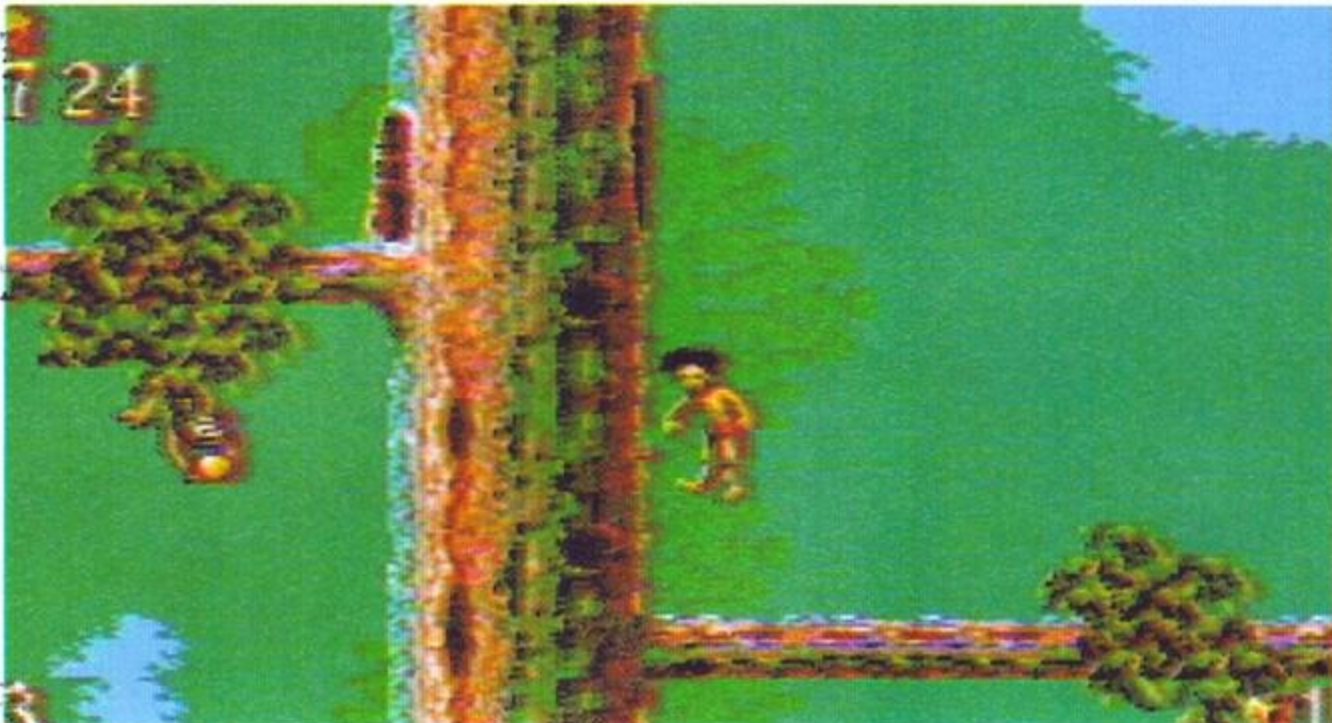
Ooop! Un bel salto e arriviamo dritti dritti sulla piattaforma in alto. Comodo, vero?



Saltare su queste piattaforme alte non è sempre facile: a volte vi capiterà di dover rifare certi passaggi.



Questa specie di camaleonte gigante vi potrà aiutare: se saltate sulla sua lingua raccoglierete preziose gemme!



Le liane sono un ottimo metodo di locomozione. Non saranno certo sicure ma siamo in una jungla...



Saltate dentro il cespuglio: a volte ci sono dei serpenti che, facendo da molla, vi faranno saltare in alto!

anche perché il sistema di controllo del personaggio non è ottimale; per fortuna, nel caso dovessero farvi fuori, tutto ciò che avrete raccolto fino a quel momento non andrà sprecato, ma rimarrà nella vostra saccoccia... in compenso, però, riappariranno tutti i nemici che avevate fatto fuori, pazienza!

Durante il percorso potrete fare rifornimenti di un'innumerabile quantità di bonus più o meno utili che vanno dalle armi speciali nascoste dentro i caschi di banane (come gli utilissimi boomerang) alle vite supplementari, quindi vi converrà esplorare ogni angolo del livello: chissà che non scopriate qualcosa di "sfrucuglioso"!!!

Che aspettate allora? Aggrappatevi a una liana e fiondatevi nell'avventura!

• Red Fury

FROM DISNEY TO...CONSOLE

I fantastici personaggi e le mirabili favole di Walt Disney sono sempre stati oggetto di ammirazione e divertimento per tutti i ragazzi (e anche per molti adulti), e come il resto delle sue produzioni non poteva non spopolare!!! Osservando attentamente il panorama videoludico di questi ultimi tempi potrete osservare quanti titoli siano stati realizzati sul modello di Topolino e company: partiamo, solo per citarne qualcuno, da *The Magical Quest* (Topolino) a *Goof Troop* (Pippo) al recentissimo (Aladdin) tutti prodotti per SNES; passando poi a ricordare giochi come *Castle of Illusion* e *World of Illusion* sempre per "prendere il topo per la coda" o *Quack Shot* per MD... per chiudere il becco in bellezza!!

Insomma pare proprio che il mondo della fantasia scaturita dalla grande mente del disegnatore più famoso del mondo sia stato anche un ottimo business per le maggiori software house, ma visto che noi siamo dei coccoloni e preferiamo pensare in positivo, crediamo che la fantasia possa, ancora oggi, avere un posticino riservato nella nostra ormai iperfrenetica vita.



The Magic Quest



Goof Troop



World of Illusion



Quack Shot



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Poteva essere realizzata decisamente meglio!	Carine le musiche che ricordano il film	Spesso lo sprite se ne va per i fatti suoi	Attenti a non abbandonarvi alla frustrazione!

6	7	6	6
---	---	---	---

COMMENTO

Sinceramente mi aspettavo qualcosa di meglio da questo titolo e invece quando ho cominciato a giocarlo mi sono accorta che oltre a una grafica non troppo curata *Jungle Book* presentava un'giocabilità che avrebbe reso isterico il più quieto e imperturbabile dei giocatori. La manovrabilità dello sprite principale ha un effetto random calcolato 1:6 cioè la manovra riesce una volta su sei. Terrificante! Davvero un peccato perché i movimenti che il personaggio "potrebbe" fare sono davvero numerosi. In compenso vi rallegrerete ascoltando un ottimo sonoro realizzato tale e quale alla colonna sonora del film. Se andate proprio matti per Mowghly compratelo, altrimenti esistono senza dubbio titoli migliori!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Jungle Book
Casa	Virgin
Distribuzione	Giochi Preziosi
N° Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il personaggio



Per saltare

Per sparare





Non appena siete scesi dalla bottiglia la spiaggia intorno a voi sembra amichevole...



Alcune informazioni utili, noterete quanto siano chiare e concise, vero?



Dopo Robocop vs Terminator la Virgin getta lo sguardo da tutt'altra parte, lasciandosi alle spalle per un po' armi tecnologiche e scenari futuristici, e si dedica a un meno frenetico, ma non per questo meno attraente, gioco di piattaforme. Nemici carini, valanghe di bonus e velocità da capogiro: buttiamoci nel mondo dello "spot" più "cool" del momento!

Chi di voi non ha bevuto almeno una volta una lattina di 7Up? Ebbene il protagonista di questo gioco altri non è che il simbolo (americano) di questa bibita: un simpaticissimo punto rosso e piatto, con tanto di gambe e braccia, accessorato di uno yo-yo che scaglierà a ripetizione contro i nemici e con il quale si trastullerà ogni qual volta vi soffermerete un po' troppo a pensare.

Spot, questo è il nome del personaggio in questione, ha trovato nell'oceano (ma cosa diavolo ci faceva in mare?) una bottiglia



Porca vacca gli spuntoni.

contenente un SOS dei suoi simili che sono rimasti prigionieri su un'isola mentre erano in vacanza; non ci vuole molta fantasia per capire che solo grazie al vostro aiuto Spot li potrà liberare.

L'avventura di Spot inizia tra le sabbie di una splendida spiaggia, piena zeppa di lumachine supersoniche - che tra l'altro sotto il guscio portano i boxer a pois! - e granchi dalle lunghe chele, dove sarà impegnato in una parsimoniosa raccolta di bonus (cool point) che serviranno per liberare l'amico che lo attende alla fine del livello. All'inizio di ogni livello vi verrà presentato il numero minimo di cool point da raccogliere prima di poter liberare il povero malcapitato, se tale quantità sarà superiore a quella richiesta (almeno l'85% di quelli presenti in tutto il livello) si avrà diritto a un



Pronti per un'acrobazia da togliere il fiato?

bonus stage: pancia mia fatti capanna!!!.

Ogni livello è caratterizzato da mostri e scenari diversi e sempre più originali; i nemici sono assolutamente imperdibili: topini che lanciano pezzi di formaggio e fastidiosissime api che svolazzano qua e là nello schermo. Non fatevi ingannare dall'aspetto innocente delle creature che popolano il mondo di Spot: sono infatti molto pericolose e vi accorgerete di quanta energia vi succhiano guardando la testa di Spot che via via si dissolve sotto i colpi dei nemici fino a sparire completamente (e a questo punto sarete Kaput!).

Cool Spot è un gioco che apparentemente potrebbe sembrare abbastanza semplice, ma in realtà i suoi undici livelli sono ricchi di sorprese, e per riuscire a terminarli tutti dovrete faticare molto. Inoltre all'interno di

APPUNTI DISORDINATI DI VIAGGIO



Come già accennato in precedenza, se raccoglierete un surplus di cool point avrete la possibilità di accedere a un livello bonus, quindi siate furbi e cercate di raccoglierne il maggior numero possibile! Questa sezione è ambientata all'interno di una bottiglia della 7Up e dovrete cercare di andare il più in alto possibile servendovi delle bollicine di gas; se tutto va bene troverete una lettera che vi regalerà un continua. Cercate, però, di agire il più velocemente possibile, perché il tempo è tiranno! Per quanto riguarda il primo livello, fate attenzione ai palloncini sospesi in aria che potrete vedere saltando verso l'alto nelle parti più elevate dello schermo, perché possiedono all'estremità della cordicella un bonus molto utile: ne troverete in grande quantità, ma dovrete specializzarvi in una serie di acrobazie volanti per riuscire a raccogliervi tutti.

Per quanto riguarda il secondo livello, più volte vi capiterà di trovare la via ostacolata da enormi blocchi di legno che ostruiscono il vostro passaggio, ma non disperate perché c'è sempre una via d'uscita: dovete esplorare a fondo tutta la zona e prendere in considerazione qualsiasi cosa vi venga in mente, perché effettivamente l'uscita c'è, solo che è ben nascosta...

Poi ci sarebbe anche il terzo livello, ma Dupont mi ha pregato di chiudere il box (e il becco) perché teme di rimanere senza lavoro, quindi troverete i suggerimenti di tutti gli altri livelli su un futuro numero di GP, se Dio (e soprattutto il buon Dupont) vuole.

Rimbalzando da una bolla altra, facendo capriole da palloncini a palloncino e infine passando tra blocchi di legno alla ricerca della via d'uscita.

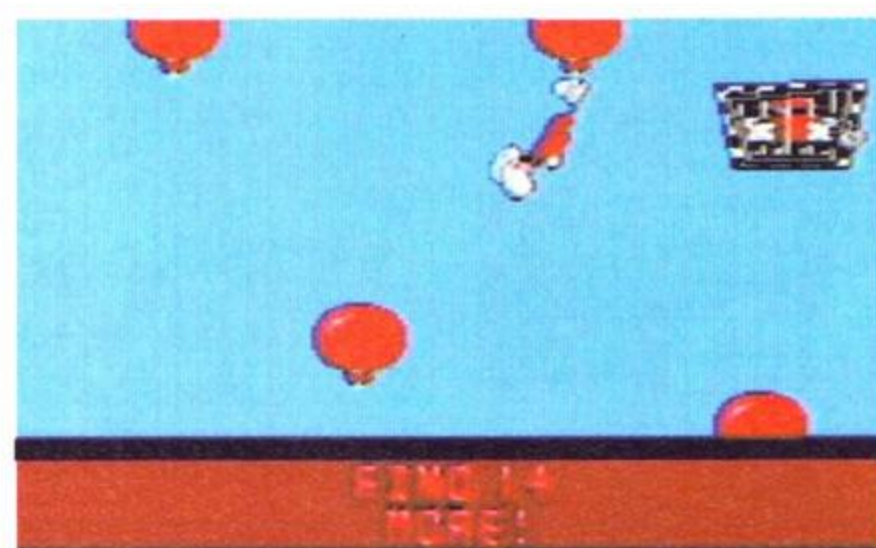
ciascun livello troverete delle bandierine che una volta innalzate permettono di ripartire da quel punto in caso di morte, oppure degli orologi che vi faranno guadagnare del tempo prezioso.

Per quanto riguarda il personaggio principale, c'è da aggiungere che si tratta di un tipo davvero originale e che a volte assume atteggiamenti veramente buffi come quando, per esempio, cade a causa di una mancata presa e comincia a volteggiare per aria fino a quando non si schianta al suolo, oppure quando in attesa di una vostra mossa si mette a sbadigliare, gioca con lo yo-yo, si pulisce i suoi splendidi occhiali da sole neri, schiocca le dita, ecc....

Insomma, i programmatori hanno lavorato di buona lena e lo conferma questo prodotto tecnicamente impeccabile. Se avete

paura che tutti questi particolari abbiano avuto la meglio sulla giocabilità, vi sbagliate di grosso in quanto *Cool Spot* si presenta subito come un gioco frizzante, con un ottimo sistema di controllo e soprattutto divertentissimo!!!

• **Heidy**



Se lasciate che Spot resti fermo troppo a lungo, il piccolo punto rosso comincerà ad esibirsi con il suo yo-yo.



La bandiera indica che, nel caso dovesse prematuramente dipartire, potrete iniziare da qui.

PROVE • PROVE • PROVE

MS

92

G	R	A	F	I	C	A	S	O	N	O	G	I	O	C	A	B	S	F	I	D	A
Fondali carini e scenari vari					Veramente ottimo					Frenetico e divertente vi conquisterà sicuramente					Non è molto difficile, ma undici livelli vi terranno impegnati a lungo.						
7					8					8					7						

COMMENTO

Non penso che abbiate ancora dei dubbi riguardo a *Cool Spot*. Vi sbalordirete per la splendida animazione del personaggio, infatti anche se lo schema e i nemici non sono il massimo, grazie all'originalità di Spot e alla straordinaria, giocabilità, vi assicuro che non darete il benché minimo peso a questo piccolo difetto. Apprezzerete infine, la fantastica colonna sonora che alternerà un'infinità di ritmi (reggae compreso), adattandosi perfettamente al mutare delle ambientazioni dei vari livelli, per non parlare della qualità degli effetti sonori che spiccano in particolar modo nella vocina di Spot.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Cool Spot**
 Casa **Virgin**
 Distribuzione **Giochi Preziosi**
 N° Giocatori **1**
 Continua? **Sì**
 Livelli di difficoltà **2**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Spot e guardarsi intorno

Per sparare



Per saltare

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ **P**

JURASSIC PARK



"... tutto ciò è fantastico! Ma avete pensato cosa potrebbe accadere facendo incontrare sulla terra dinosauri ed esseri umani, che Dio solo sa il perché sono stati separati da ben sessantacinque milioni di anni?"



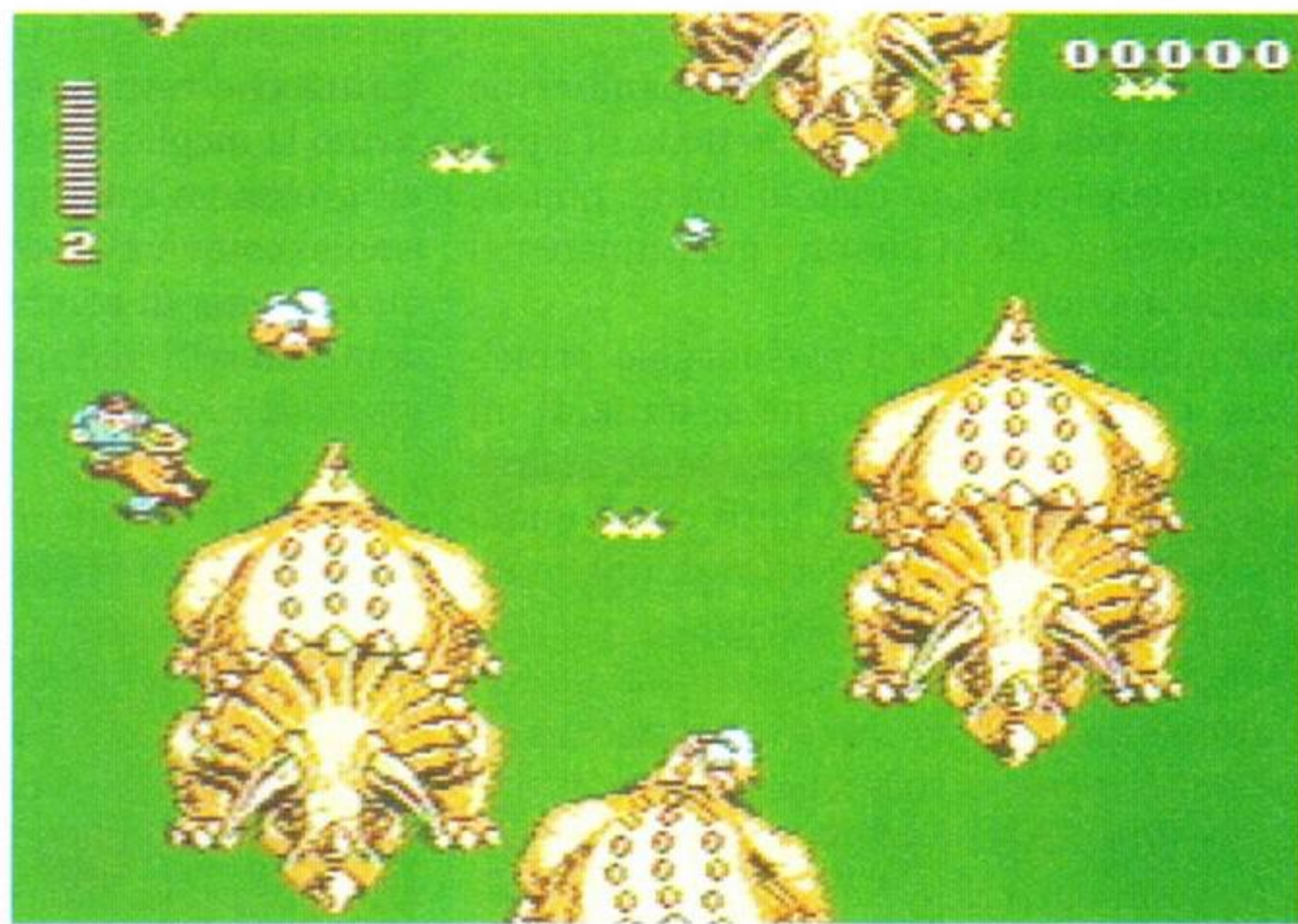
Il Dr. Grant è attaccato e, purtroppo, sopraffatto da un velociraptor. Avete un altro tentativo, non sprecatelo.



Un altro incontro ravvicinato tra dinosauro uomo, fortunatamente non sempre i rettili hanno la meglio.



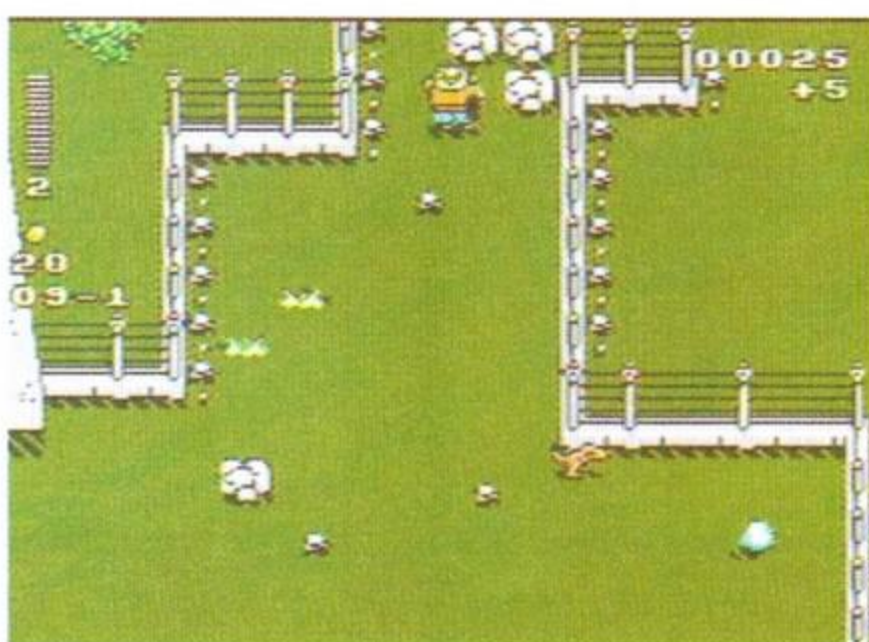
All'interno del laboratorio non crediate di essere completamente al sicuro. I dinosauri sono in caccia e non si fermano davanti a nulla.



Alcuni triceratopi al pascolo. A giudicare dalle loro minzioni dovevano mangiare quintali di vegetali (ricordate il film?).

Queste parole suonano quasi come un presagio, come un avvertimento a quello che può accadere commettendo per l'ennesima volta il peccato originale, prevedendone il catastrofico risultato. Richiamano alla mente frasi del tipo "che nessuno tenti di intervenire sull'operato divino, che nessuno si arrischi a mescolare i punti di uno schema storico-evolutivo tanto perfetto!".

Insomma, annunciano la situazione che si viene a creare dopo mezz'oretta del



Le pecore rappresentano una facile preda per i dinosauri. Confondersi tra loro non sembra una buona idea.



Ci risiamo. Ci tocca ancora scappare. Stavolta però la fuga è giustificata, è un dinopunkabestia.

FUGA PER LA SALVEZZA

LIVELLO 1

Il gioco parte dall'esterno del parco, vicino alla postazione di controllo, tutt'altro distinguibile dall'interno in quanto anche qui pullulano i feroci sauri. Dopo aver eliminato tutte le uova e essere penetrati nei due edifici, si potrà aprire il cancello del giurassico parco e salvare Tim da una valanga di triceratopi impazziti.

LIVELLO 2

Anche qui si deve aprire una porta con una passcard prima di attraversare, su un canotto, il fiume abitato dai vegetariani Brontosauri che, guarda la sfiga, non sono tanto innocui come si dice. Alla fine del livello si deve fronteggiare il cattivissimo Tirannosauro Rex ed evitare che si ingoi la tenera e piccola Lex.

LIVELLO 3

In questa parte del gioco le cose da fare sono ben due: per prima cosa di devono azionare i generatori di potenza che alimentano i sistemi di sicurezza e i recinti ad alta tensione, mentre in seguito bisogna riattivare il computer principale, accedendo ai diversi terminali nel giusto ordine.

LIVELLO 4

Prima di lasciare l'isola sarà bene frenare la proliferazione dei Raptors che hanno ben pensato di deporre le loro uova in un luogo sufficientemente caldo, cioè nelle cave del vulcano. Per distruggere le tane e le uova, il Dr. Grant deve trovare dell'esplosivo per far saltare tutto in aria, facendo però attenzione a non finire coinvolto nel fuoco d'artificio.

LIVELLO 5

Per contattare la terra ferma e chiedere aiuto, il nostro improvvisato rambo deve raggiungere la radio del battello ancorato nel porto dell'isola, in quanto quella della postazione di controllo è servita da dessert al pasto dei Raptor. Naturalmente, nell'interno della nave le manifestazioni di accoglienza lasciano molto a desiderare...

LIVELLO 6

La salvezza è vicina ed è rappresentata dall'elicottero. Ciò che si frappona tra noi e l'agognata meta è però abbastanza divertente e diverso da tutto il resto del gioco perché, tanto per cominciare, ci sono da distruggere le grosse uova, poi c'è da raccogliere e usare delle specialissime carte magnetiche per aprire, pensate, alcune delle porte e dei passaggi. Grazie per cotanta varietà!



La sala computer. Il problema è nato proprio qui. Sarete in grado di risolverlo?



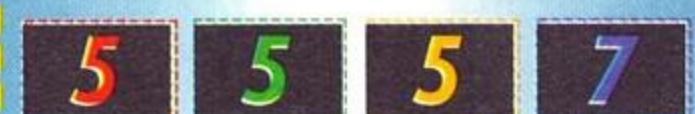
Il tirannosauro si lancia nel suo micidiale attacco. Salvarsi da lui non è certo cosa facile.

didinòsaurico film e che dà inizio anche a questa nuova versione videogiocosa; ovvero: a causa di un malfunzionamento, più o meno voluto, del computer che controlla il sistema di sicurezza del parco, le bestioline preistoriche hanno varcato le recinzioni e cominciato a predare i poveri visitatori inaugurali. E proprio nelle vesti di una di queste prede, l'affascinante Mastro Lind... ehm, l'espertissimo Dr. Grant, il giocatore deve compiere diverse missioni che si dividono nei sei livelli di gioco, tappe fondamentali verso la preziosa salvezza.

Principale e costante compito da svolgere è quello di ricercare e colpire un certo numero di uova per ottenere delle passcard, senza le quali è impossibile penetrare negli edifici e progredire nel gioco. Il tutto sarebbe abbastanza facile, ma abbiamo detto che gli affamati rettili hanno preso subito la palla al balzo, decidendo di animare le smorte aree riservate agli ope-

ratori e ai visitatori. Velociraptor, Dilophosauri e altre bestioline del genere ciondolano da una parte all'altra del parco, alla ricerca di un gustoso pasto. Certo sarebbe proibitivo per chiunque aggirarsi in posti similmente abitati senza l'ausilio di armi e mezzi difensivi, questo vale anche per il nostro famoso paleontologo, ma fortunatamente è possibile recuperare fucili e munizioni lasciate qua e là da quel Babbo Natale del programmatore e chiudere una volta per tutte le sbavanti fauci ai dinosauri. Alla fine dei livelli capita spesso di incontrare un feroce e maxi dinosauro, il quale è poco intenzionato a entrare in dieta anche solo per un minuto. Una volta salvati Tim e sua sorella Lex dai livelli boss, l'unica cosa da fare sarà trovare il modo di lasciare la maledetta e micidiale isola giurassica!

• Log



COMMENTO

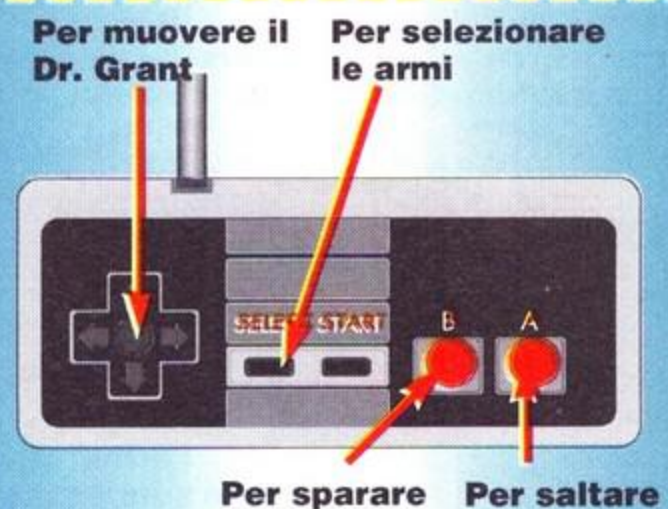
La cosa che più mi ha irritato del gioco è stata l'incredibile lentezza del personaggio, sia negli spostamenti, che nei suoi movimenti. Girare il parco è quasi una maratona, mentre uccidere il Raptor che giunge alle spalle è quasi impossibile, in quanto prima di voltarsi, Grant deve fare mezzo giro su sé stesso. Per il resto il gioco è mediocre, l'azione può diventare avvincente, ma la poca varietà potrebbe infiltrare l'elemento uccidi-longevità, la monotonia. La grafica non è per niente carina, il sonoro è sotto la media e il numero delle missioni non è elevato. Eppure a qualcuno potrebbe piacere, presentandosi come una nuova sfida di "uccidi e ricerca". Per pochi, ma non per tutti (...e meno male!).

SCHEDA TECNICA

Titolo **Jurassic Park**
Casa **Ocean**
Distribuzione **Gig**
N°Giocatori **1-2**
Continua? **Sì**
Livelli di difficoltà **1**

AZIONE

SOTTO CONTROLLO





GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Ottimamente curata	Da brivido	Problemi solo per selezionare gli oggetti	I livelli non sono tantissimi

9 9 8 8

COMMENTO

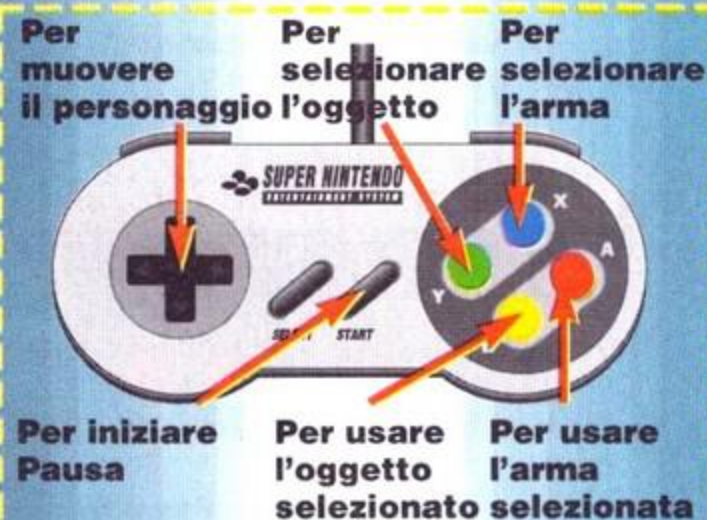
L'atmosfera tetra e terrificante è assicurata da una grafica bella e curata, che rivela spesso i lati umoristici del gioco, e da un ottimo sonoro che include sia la tormentata colonna sonora che gli effetti da brivido come l'urlo di un personaggio ucciso o l'ululato di un Vordak che si avvicina. L'azione è sempre garantita dalla continua presenza dei nemici, e il divertimento che ne deriva non può che aumentare con la partecipazione di un secondo giocatore. Forse ci sarà qualche problema con il sistema di controllo, in particolare nei momenti in cui si devono cambiare le armi e gli oggetti, visto che bisogna passarli in rassegna prima di trovare quello giusto, ma in fondo basta solo un po' di pratica e tempismo. È tutto: a voi il joystick e la sorte del pianeta...

SCHEDA TECNICA

Titolo **Zombies ate my neighbours**
 Casa **Konami**
 Distribuzione **Giochi Preziosi**
 N° Giocatori **1/2**
 Continua? **Password**
 Livelli di difficoltà **1**

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O P

ZOMBIES

ATE MY NEIGHBOURS



Zombie, vampiri, bruchi giganti, mostri marini, formiche orripilanti e lupi mannari hanno

in comune con Vordak non solo l'aspetto sgradevole e il puzzo cadaverico, ma anche un piano diabolico: invadere i Megadrive e i loro putrefatti possessori... È ferma intenzione della redazione bruciare vivo Vordak, ma al resto ci dovrete pensare voi!

Stavolta Vi aspetta un arduo compito perché bisogna affrontare i mostri più terribili mai apparsi nei nostri incubi: alieni mostruosi e nanerottoli assassini generati dalla mente malata dei programmatori di questo *Zombies* ecc, ecc. la vostra missione consiste nell'eliminare le creature e salvare i cittadini indifesi da tale minaccia, setacciando gli interi livelli del gioco e blastando ogni essere ostile.

La visuale di gioco dall'alto (ma non troppo) è molto efficace: è sempre possibile tenere sotto controllo l'azione di gioco, sia all'esterno che all'interno degli edifici. L'ambientazione dei livelli sfoggia una rilevante eterogeneità di luoghi e situazioni da brivido: vi ritroverete in piramidi, cimiteri, case abbandonate, supermercati e labirinti (forse non più di moda, ma di sicuro effetto). Il giocatore deve svolgere la sua ricerca aiutato da un radar di portata ridotta, per cui è costretto a una fitta perlustrazione della zona. Potrete scegliere la vostra arma tra quelle messe a disposizione dal gioco in base alla differente natura dei nemici, in quanto ve ne sono di immortali e di già morti, di energumani e di piccolini, che devono essere eliminati con un apposito strumento, come nel caso dei ragnetti che possono essere uccisi solo con il tagliaerba. Nel corso del gioco saranno molto frequenti i momenti in cui al giocatore verrà richiesto di aprire dei passaggi, ma non sempre si potrà agire nel medesimo modo, ovvero: mentre le porte normali potranno essere aperte sia con le relative chiavi che con i colpi di bazooka, per le serrature a teschio serviranno delle chiavi speciali, quasi sempre custodite da guardiani e mostri giganti. Fate



Una partita davvero strana! Non solo bisogna evitare i giocatori avversari, ma anche i raggi laser del disco volante!

attenzione alle persone normali, perché corrono il rischio di finire massaccate o divorate dai perfidi invasori. Al sadico che se la ride desidero ricordare che se non salva almeno un abitante, finirà con un insanguinato Game Over. Nei primi livelli i civili da salvare saranno molti, quindi avrete più possibilità di salvarne almeno uno, ma a gioco inoltrato avrete solo una persona da proteggere in tutta la mappa, quindi dovrete correre come pazzi se non volete che i nemici la trovino prima di voi.

Il bello di questo gioco è sicuramente il sistema a due giocatori, con cui il divertimento raddoppia grazie al necessario spirito di collaborazione, anche se spesso si finisce a litigare per un bonus rubato. Ciò che invece non mi convince molto sono il livello di difficoltà e la longevità: il primo per niente lineare e troppo altalenante, la seconda non sufficientemente lunga. Bisogna tenere presente, però, che questi sono gli unici limiti del gioco e che il loro peso dipende esclusivamente dal vostro appetito per questo genere di giochi.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

Le SuperOfferte di Gennaio

FAX
051-344.906 o 345.100



L. 59.000



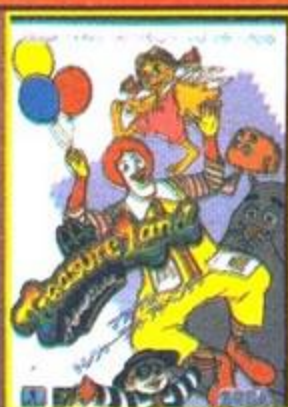
L. 39.000



L. 39.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 39.000



L. 59.000



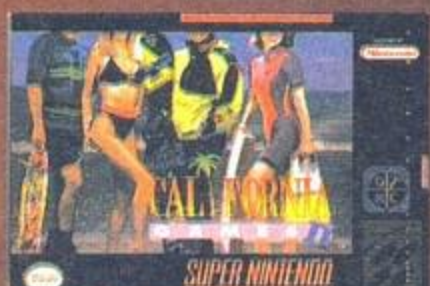
L. 59.000



L. 29.000



LIT. 49.000



LIT. 49.000



LIT. 49.000



LIT. 39.000



LIT. 39.000



LIT. 39.000



LIT. 29.000



LIT. 49.000



LIT. 99.000



LIT. 49.000



LIT. 49.000



LIT. 49.000



LIT. 49.000



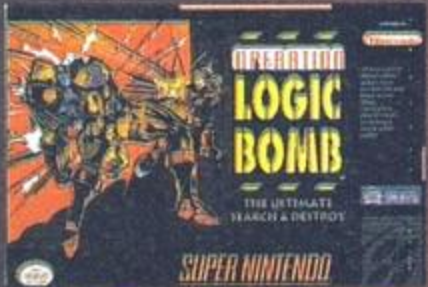
LIT. 99.000



LIT. 99.000



LIT. 89.000



LIT. 89.000



LIT. 49.000



LIT. 99.000



LIT. 89.000



LIT. 99.000



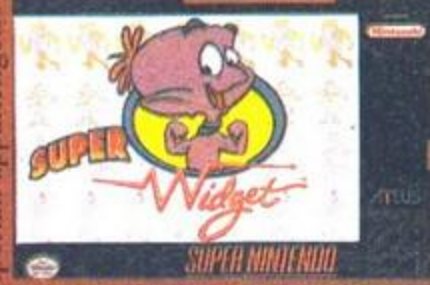
LIT. 99.000



LIT. 89.000



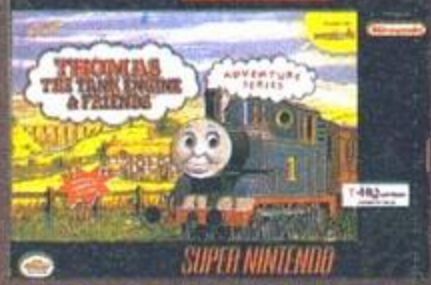
LIT. 49.000



LIT. 89.000



LIT. 109.000



LIT. 39.000



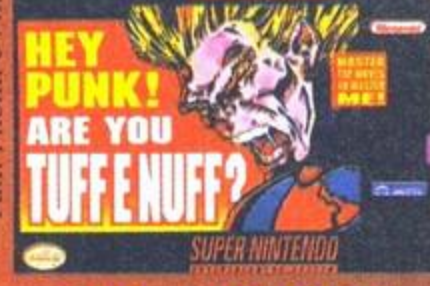
LIT. 109.000



LIT. 39.000



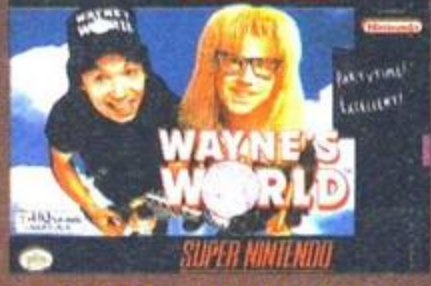
LIT. 99.000



LIT. 99.000



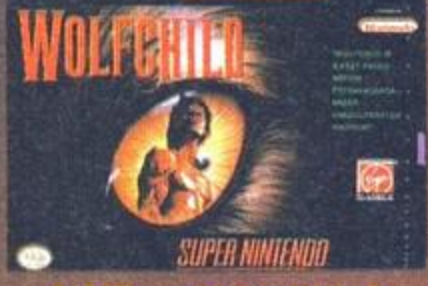
LIT. 99.000



LIT. 39.000



LIT. 99.000



LIT. 39.000



LIT. 49.000

INOLTRE:

MEGADRIVE 2+2 JOYPADS+ALADDIN (versione PAL con istruzioni in Italiano) **L. 298.000**

MEGADRIVE 2+2 JOYPADS (versione PAL con istruzioni in Italiano) **L. 239.000**

MEGADRIVE + STREET OF RAGE 2 **L. 259.000**



GRAFICA	SUONO	GIOCA	SFIDA
Barra di valutazione	Barra di valutazione	Barra di valutazione	Barra di valutazione
Niente di straordinario	Noioso e insopportabile rombo del motore	Imprecisa e poco immediata	Per gli amanti del genere c'è di tutto e di più

6 5 5 8

COMMENTO

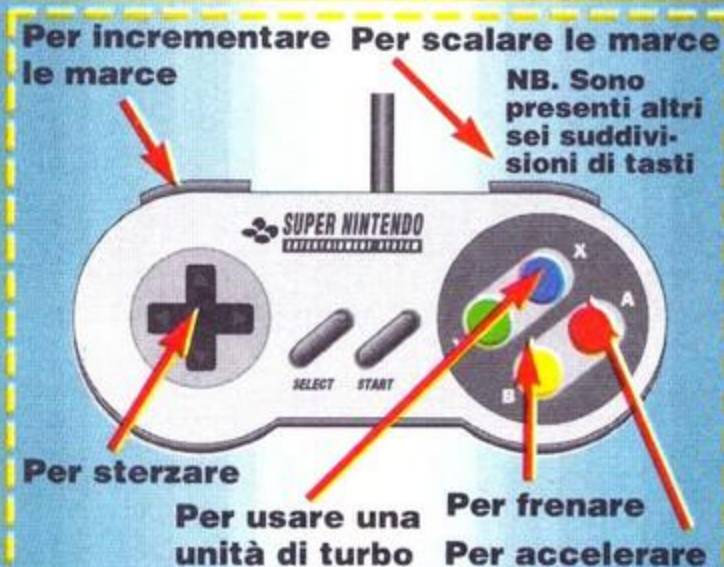
Un vero peccato! Se fosse stata curata meglio la giocabilità, il gioco, che vanta una grande cura per gli aspetti tecnici, non avrebbe mancato di diventare un vero e proprio hit del genere. È anche possibile che a creare una certa difficoltà di manovra contribuisca la mancata utilizzazione del mode 7, che, secondo me, nei giochi di guida dà il meglio di sé e, perciò, dovrebbe essere sempre presente e sfruttato al meglio. Il mio consiglio è diviso in due: a tutti coloro che amano questo pericolosissimo sport lo consiglio con una riserva, ovvero di acquistarlo solo se non sopportate più Mario e i suoi infantili go-kart; a tutti gli altri consiglio di continuare a lanciare gusci di tartaruga all'ingombrante Bowser.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Redline F-1 racer**
 Casa **Absolute**
 Distribuzione **Import**
 N° Giocatori **1/2**
 Continua? **Password**
 Livelli di difficoltà **1**

GUIDA

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



REDLINE F-1 RACER



In questa immagine viene mostrata la competizione tra due giocatori umani.



Le vetture sono pronte sulla linea di partenza allo scattare del verde vedremo una sgommata paurosa...



Fino ad oggi, i giochi che hanno riscosso più successo nel genere "guida" si sono anche

caratterizzati per la loro poca attinenza alla realtà. Forse qualcuno vuole un vero e proprio simulatore di guida e forse la Absolute riuscirà ad accontentarli... forse, ma forse!

Il realismo è un elemento assente nei giochi di guida più riusciti e giocati su questa console e forse qualcuno potrebbe aver voglia di qualcosa che conosce meglio, che ama e che segue abitualmente, come ad esempio un gioco sulla Formula uno, lo sport più popolare per quanto riguarda la velocità. È a questa categoria di insoddisfatti che questo nuovo titolo si rivolge, mettendogli a disposizione tutto quanto è in grado di creare la magica atmosfera della Formula uno.

Infatti, come nella realtà è possibile scegliere di fare un po' di pratica prima del giro di qualificazione, in modo da testare le reazioni della macchina e conoscere il tipo di circuito, per capire dove e come apportare modifiche. A riguardo esiste un'opzione che mette a disposizione del giocatore una sorta di officina tecnologica, dove può intervenire sulla vettura, modificandone i parametri di ognuna o semplicemente sostituendole con dei ricambi. Naturalmente i nuovi pezzi devono essere acquistati e per far ciò servono soldi, ovvero serve il bottino che il pilota riesce

ad accumulare nel corso delle sedici prove che compongono il campionato mondiale. Un ulteriore elemento che sottolinea il realismo del gioco è la condizione meteorologica che rende necessario un assetto della vettura nuovo e adeguato. La realizzazione di questa parte del gioco è più che buona, soprattutto la sezione riguardante l'assetto della macchina, che spesso richiede grandi attenzioni e parecchi compromessi. Ciò che invece lascia a desiderare è la giocabilità, non il sistema di controllo in sé stesso, dato che è possibile sceglierlo tra una vasta serie di combinazioni di tasti, ma la sua prontezza e sensibilità. La vettura è ingovernabile, almeno all'inizio, e può facilmente far saltare i nervi a tutti quelli che erano abituati alla immediata e graduale reazione della vettura di F-Zero e Mario Kart. Per i più pazienti e gli appassionati di questo sport, alcune ore di pratica possono bastare per capire le reazioni dell'auto e ottenerne grandi soddisfazioni.

• Log



In questa sezione è possibile settare la vettura in modo da ottenere prestazioni adeguate al circuito di gara.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

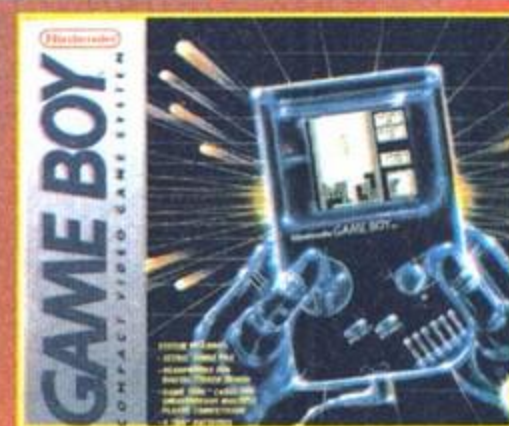
Le Novità Dicembre-Gennaio

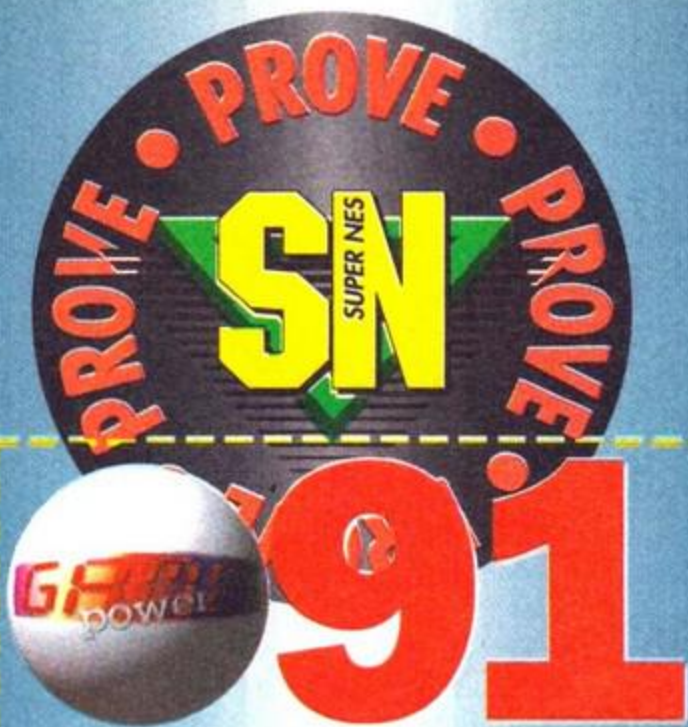
FAX
051-344.906 o 345.100

 L. 59.000	 L. 59.000	 L. 63.000	 L. 59.000	 L. 67.000	 L. 59.000			
 L. 65.000	 L. 59.000	 L. 62.000	 L. 65.000	 L. 67.000	 L. 62.000			
 L. 64.000	 L. 65.000	 L. 66.000	 L. 67.000	 L. 64.000	 L. 63.000			
 L. 45.000	 L. 49.000	 L. 45.000	 L. 79.000	 L. 72.000	 L. 45.000	 L. 72.000	 L. 75.000	 L. 49.000
 L. 47.000	 L. 42.000	 L. 46.000	 L. 45.000	 L. 49.000	 L. 45.000	 L. 49.000	 L. 45.000	 L. 45.000
 L. 49.000	 L. 49.000	 L. 77.000	 L. 74.000	 L. 75.000	 L. 75.000	 L. 55.000	 L. 65.000	 L. 78.000

INCREDIBILE!!!!!!

GAMEGEAR + COLUMNS	LIT. 175.000
GAMEGEAR + 4 GIOCHI	LIT. 199.000
GAMEBOY + TETRIS	LIT. 139.000





GRAFICA	SUONO	GIOCAB	SFIDA
Veramente eccezionale, soprattutto riguardo le animazioni dei personaggi.	Troppo bello... Beh, ormai la Delphine Software ci ha abituati a queste prodezze.	Il massimo per un gioco di piattaforma... In più usa i 4 pulsanti!	Certi punti sono veramente tosti da superare, e ci sono poche password!
9	9	10	9

COMMENTO

Dunque, il gioco è un puro capolavoro del genere e non dovete assolutamente farvelo sfuggire. La grafica è stupenda, il commento sonoro accompagna perfettamente l'evolversi della trama, il controllo del protagonista è immediato e costituisce un esempio per tutta la categoria. Impossibile non esaltarsi osservando il vostro sprite rotolare per terra per 10 metri, rialzarsi estraendo la pistola e fare fuoco sul nemico mentre questi non ha ancora avuto il tempo di sfoderare la sua arma (il tutto in meno di due secondi e con un realismo eccezionale!!!). Gli enigmi da risolvere sono di difficoltà progressiva e abbastanza interessanti da spingere la curiosità del giocatore a cercare di risolverli. Vi dimenticherete che si tratta solamente di un gioco e vivrete l'avventura in prima persona.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Flashback**
 Casa **Sony Imagesoft/Delphine Soft.**
 Distribuzione **Columbia Tristar**
 N° Giocatori **1**
 Continua? **Si**
 Livelli di difficoltà **3**

PIATT/AVV

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



FLASHBACK



Uscito ormai su tutti i computer e console, Flashback non poteva certo mancare

L'appuntamento con i possessori di SNES. La Sony non ha deluso le aspettative e ha realizzato una conversione degna di un oscar. SNESsisti incalliti, preparatevi a fare inghiottire un'altra cartuccia di ben 16-Mbit alla vostra bestiaccia preferita!

Indipendentemente da come ti chiamano gli amici tutti i giorni, dimentica tutto e credimi: tu sei Conrad Hart, un giovane scienziato dell'anno 2142 che, fresco di laurea, ha inventato una miracolosa apparecchiatura in grado di misurare la densità molecolare della materia. Un giorno, mentre stavi passeggiando tranquillamente con la tua ragazza, decidi di provare la tua invenzione sulle persone che incontri per strada, e con grande stupore scopri che alcuni uomini hanno una densità molecolare mille volte superiore alla norma. Siccome non ti sai fare gli affari tuoi, ti metti ad analizzare il fenomeno e dopo molte ricerche arrivi alla conclusione che forme di vita aliena stanno cercando di prendere il controllo della terra sostituendosi a persone importanti, quali uomini politici o uomini d'affari.

Cosciente dell'incredibile scoperta, decidi di avvertire chi di dovere,

ma è troppo tardi: gli alieni si sono accorti della tua scoperta e ti hanno rapito. Per tornare sul pianeta dovrai farti strada attraverso 7 livelli pieni di trappole, congegni mortali, esseri mutanti pericolosissimi, guardie armate, robot e via dicendo; nonostante questo la riflessione sui problemi proposti riveste una certa importanza dato che in fondo dovrai anche indagare, compiere diverse missioni (tra le quali recuperare la memoria) e riuscire a salvare la terra dall'invasione aliena. Questa versione è del tutto identica a quelle già uscite per Amiga e Megadrive (anche se magari un po' più lenta per quanto riguarda le animazioni poligonali). Comunque, se volete una descrizione sommaria del gioco, immaginatevelo come un mix tra *Another World*, *Prince of Persia*, con un po' della trama di *'Total Recall'* e di *'Essi vivono'*; shakerate il tutto e otterrete *Flashback*, un gioco assai intrippante, che non mollerete troppo facilmente. Inoltre, se vi dovesse succedere di bloccarvi in qualche punto, potrete sempre consultare la soluzione che ho scritto un paio di numeri fa per la versione Megadrive (che vale per tutte le versioni in circolazione). Tecnicamente il gioco è sempre superbissimo, con ottime animazioni in rotoscoping e una giocabilità da far paura. Un sacco di situazioni da risolvere, un bel po' di nemici da blastare, e quel pizzico di avventura che non guasta mai, soprattutto quando si preferisce pensare tra un'azione e l'altra. È semplicemente perfetto: Flashback è sicuramente il miglior gioco del genere uscito quest'anno e deve assolutamente far parte della vostra ludoteca.

• Mr. Dupont



Il vento soffiava, il sole abbagliava i miei occhi, il duello era iniziato! Chi sopravviverà a questo epico scontro?



Ma che schifo, siete all'interno di una viscosa base aliena. Occhio a non scivolare!

STARWING

*Vola alla super velocità del chip FX,
combatti tra prospettive
tridimensionali mai viste prima.*

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GE



SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVÀ IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA. METTITI AL COMANDO, PILOTARAI LA TUA ABILITÀ IN UNA NUOVA DIMENSIONE!



IL NUMERO UNO NEL MONDO

- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPLORARE IN PIÙ DI 20 MISSIONI POSSIBILI

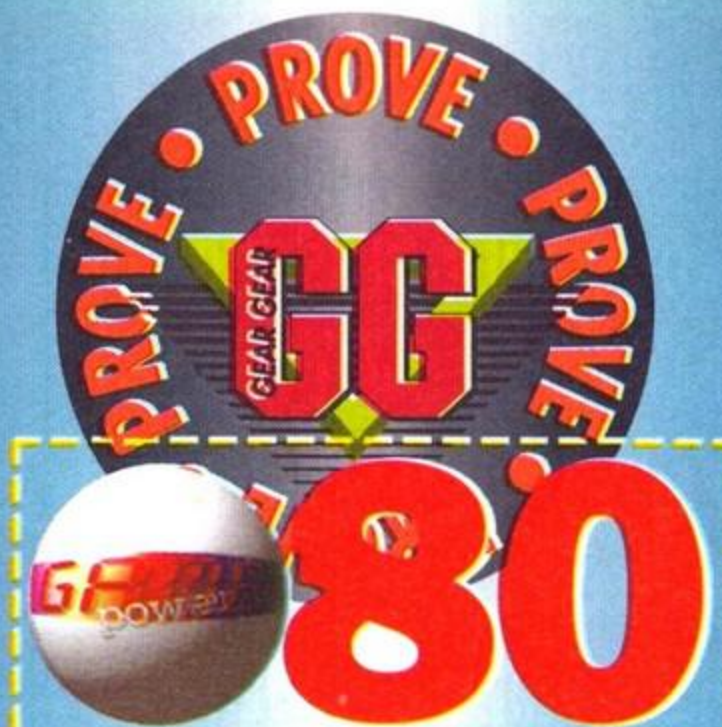


SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

BIT GENERATION SUPER NINTENDO



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.



GRAFICA	SONORO	GIOCA	FI
8	6	9	9

Sarebbe un nove, ma l'eccessiva definizione crea confusione.

Musiche ed effetti carini ma limitati dalle potenzialità della macchina.

Sicuramente immediato, semplice e divertente.

La difficoltà è ben calibrata: né troppo semplice, né troppo difficile.

COMMENTO

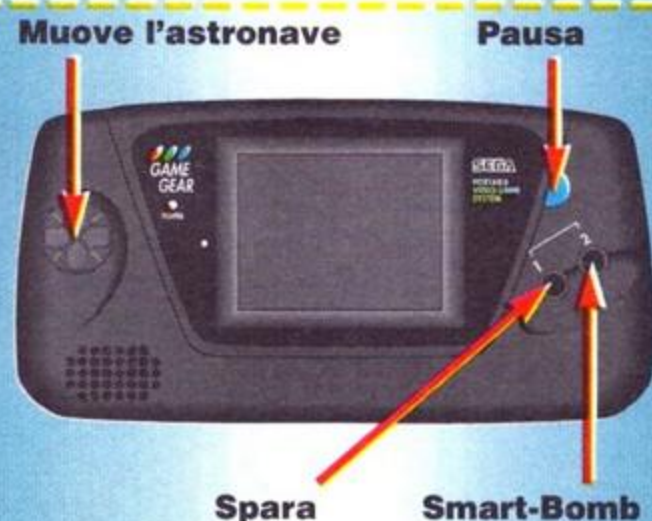
GG Aleste II per Game Gear è uno sparattutto che sfrutta appieno l'eredità tecnica lasciata dagli altri titoli del genere che lo hanno preceduto: la grafica "nipponeggiante" bella e curatissima, il sonoro che, con le ovvie limitazioni della macchina, commenta le frenetiche battaglie, i power-up e i bonus disseminati per i livelli e la quantità incredibile di nemici e di boss di fine livello sono tutti elementi indispensabili per la riuscita di un buon gioco... Ma purtroppo due elementi negativi quali la totale mancanza di innovazione e il pessimo sistema di controllo sono sufficienti a far pendere il piatto della bilancia (sicuramente non dalla parte giusta). Niente powergame, dunque, ma semplicemente un bel gioco.

SCHEDA TECNICA

Titolo **GG Aleste II**
 Casa **Sega/Compile**
 Distribuzione **Import**
 N°Giocatori **1**
 Continua? **Si**
 Livelli di difficoltà **4**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



Lo stile "japanese" sta veramente furoreggiando. No, non sto parlando di cartoni animati come

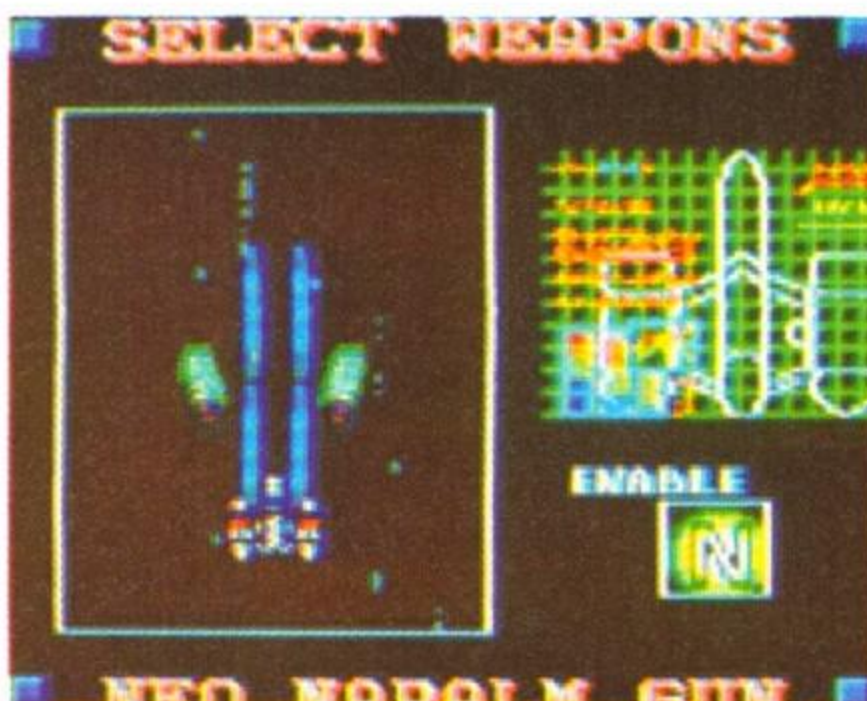
'Holly e Benji', 'Hello Spank' o 'Gigi la Trottola', ma del ritorno dei grandi maestri di manga e di mecha-design... E questo GG Aleste II per Game Gear ne è un'ulteriore conferma.

Anche se a prima vista potrebbe sembrare il contrario, credetemi: è difficile scrivere una recensione come questa; il motivo è semplice: si tratta di uno sparattutto dei più classici, e di parole su questo genere di giochi ne sono state scritte a fiumi, se non a oceani. Di fatto il compito del giocatore è quello di superare sei livelli di superviolenza tecnologica scegliendo il tipo di arma dell'astronave in dotazione (ne avete fino a quattro). Le armi hanno nomi esotici e devastanti come Neo-Napalm Gun, Rising Masher, Delta Form e Hammer Hawk. Nulla di nuovo sotto il sole. Se aggiungiamo che la grafica ben realizzata ha lo stile dei vari "Gundam", "Venus Wars" o "Macross" (che se non l'avete ancora capito, sono il mio pane quotidiano), e che i bonus all'interno dei vari livelli sono simili al solito standard a cui siamo abituati (smart-bomb, power-up, vite-extra, ecc...), possiamo notare immediatamente che non c'è un pixel di innova-

zione in un gioco che, peraltro, non pecca certamente di accuratezza nella realizzazione tecnica. Il sonoro non è un granché? Beh, dopotutto si tratta di un Game Gear...

I sei livelli sono graficamente tosti, differenziati e ben caratterizzati, e riescono a coinvolgere. Si passa da una stazione spaziale a una base costruita sulla superficie di un pianeta, da una città cyberpunk a delle antiche rovine nel deserto, fino alle zone più "calde" nel centro del sistema nemico, dove gli avversari saranno sempre più numerosi e bene armati. Il livello di difficoltà è ben calibrato, e già intorno al quarto stage in modalità easy dovrete incontrare non poche difficoltà a eliminare i bestioni di fine livello. L'unica pecca di un prodotto di questo genere è indipendente dalle caratteristiche del gioco stesso, e deriva da un difetto della macchina: lo schermo del Game Gear, per quanto tecnicamente bello e retroilluminato, non permette di capire in maniera precisa da che parte arrivano i colpi, né il tipo di movimento che stiamo facendo, soprattutto quando ci sono molti nemici sullo schermo che ci bombardano. Con una grafica ugualmente curata, ma un po' più semplice e pulita, forse ci si sarebbe resi conto meglio di questi particolari per nulla marginali. Spesso la riuscita o meno in un'azione dipende troppo dal fattore di c... oops, di fortuna. E il sistema di controllo abbastanza impreciso frustrerà anche il giocatore più determinato. Nonostante tutto rimane un titolo assolutamente d'obbligo per gli amanti degli shoot'em up per Game Gear: gli altri guardino altrove...

• Scarlet



Ecco la schermata di inizio gioco: da qui potrete scegliere il tipo di arma con cui cominciare.



Una scena di combattimento del livello "Ground Base": come potete vedere la grafica è un po' confusa.

**Telefona per le
novità e i titoli non
in listino**

**3 DO e
Amiga CD 32
con le
ultime novità**

**Importazione
diretta
USA e
JAPAN**

Neo Geo+Gioco L. 699.000 - 3 Conut Bout L. 349.000 - **Art of fighting L. 299.000**
Cyber Lip L. 89.000 - Fatal Fury L. 199.000 - **Fatal Fury Special L. 459.000**
Ghost Pilot L. 159.000 - League Bowling L. 109.000 - Samurai Sho Down L. 449.000
Sengoku L. 199.000 - Sengoku 2 L. 329.000 - Soccer Brawl L. 179.000 - **Survivor Tel**
Mega Cd Ita+2 Game L. 639.000 - Top Hunter Tel - After Burner III L. 119.000 - **Mega CD2 Scarl L. 499.000**
Chuck Rock L. 109.000 - Dracula L. 119.000 - Ecco the Dolphin L. 109.000 - Final Fight L. 89.000 - Jaguar Jzoo L. 119.000
Mag Dog L. 109.000 - Night Striker L. 119.000 - Ecco the Dolphin L. 109.000 - Ninja Aleste L. 79.000 - Slipheed L. 129.000
Spiderman VS the King Pin L. 119.000 - Sonic L. 129.000 - **Terminator L. 119.000** - Wolf Child L. 89.000 - Wonder Dog L. 69.000

MORCANA

Mega Drive 2 Scarl/Pal L. 269.000 - **Megadrive 2 Scarl/Pal + Game L. 289.000** - **New** - Aero the Acrobat L. 99.000 - Awesome Possum L. 119.000
Dual Turbo Remote L. 119.000 - Dashin Desperados L. 109.000 - ESPN Football L. 119.000 - Fantastic Dizzy L. 99.000 - Flinstone II L. 99.000 - Gavvlet 4 L. 109.000
Jim Power L. 109.000 - Last Action Hero L. 109.000 - Race Drivin L. 99.000 - Ren e Stimpy L. 109.000 - Robocop VS Terminator L. 129.000 - Rolling Thunder 3 L. 109.000
Shining Force 2 L. 129.000 - Sonic Spinball L. 109.000 - Turtles/Tour. Fig. L. 129.000 - Sonic 3 Tel. L. 109.000 - Zool L. 109.000 - **I RICHIESTISSIMI**: Addams Family - Alladin L. 119.000
Alien 3 L. 95.000 - Another World L. 95.000 - Bubsy L. 89.000 - Bull's VS Blazers L. 85.000 - Captain America L. 99.000 - Flashback L. 104.000 - F. I L. 109.000 - Dinosaurus fur Hire L. 99.000
Ecco the Dolphin L. 95.000 - European Club Soccer L. 99.000 - Ex Ranza L. 89.000 - Fatal Fury L. 99.000 - Having Starring Polter Guy L. 109.000 - Senna GP. 2 L. 79.000 - Megalomania L. 109.000 - Global Gladiator L. 109.000
Golden Axe 3 L. 89.000 - Jungle Strike L. 114.000 - Jurassic Park L. 124.000 - Robocop 3 L. 109.000 - Rocket Knight Adventure L. 109.000 - Tazmania L. 79.000 - Battle Toads L. 69.000 - Columns L. 49.000 - Turtles Hyperstone L. 99.000
Mig 29 L. 119.000 - Mortal Kombat L. 124.000 - Robocop 3 L. 109.000 - Shinobi 3 L. 105.000 - Superman L. 109.000 - Senna GP. 2 L. 79.000 - Spiderman VS xMan L. 119.000 - Micromachine L. 95.000
Street of Rage 2 L. 99.000 - xMan L. 115.000 - Desert Strike L. 59.000 - Majin Saga L. 59.000 - Mickey e Donald L. 69.000 - Road Rush L. 69.000 - Side Pocket L. 69.000 - Shinobi 2 L. 79.000 - Tazmania L. 69.000
Zombie L. 109.000 - Holyfield Boxing L. 39.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 125.000 - Super Mario Kart L. 109.000 - Road Runner L. 109.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Tiny Toons L. 99.000 - James Bond 2 L. 39.000
David Robinson Basket L. 49.000 - Valis L. 39.000 - Mickey e Donald L. 69.000 - Bram Stoker's Dracula L. 125.000 - Equinox L. 125.000 - Last Action Hero L. 119.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Formation Soccer 2 L. 129.000
Holyfield Boxing L. 39.000 - Actraizer II L. 119.000 - Daffy e Marvin the Martian L. 139.000 - Dragon Ball 2 L. 129.000 - Jimmy Connors L. 129.000 - Jurassic Park L. 135.000 - Kawasaki Challenge L. 129.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 119.000
Thunder Force IV L. 49.000 - Majin Saga L. 59.000 - Mickey e Donald L. 69.000 - Bram Stoker's Dracula L. 125.000 - Equinox L. 125.000 - Last Action Hero L. 119.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Formation Soccer 2 L. 129.000 - Kawasaki Challenge L. 129.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 119.000
Zombie L. 109.000 - Holyfield Boxing L. 39.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 125.000 - Super Mario Kart L. 109.000 - Road Runner L. 109.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Tiny Toons L. 99.000 - James Bond 2 L. 39.000
Dig e Spike Volleyball L. 129.000 - Actraizer II L. 119.000 - Daffy e Marvin the Martian L. 139.000 - Dragon Ball 2 L. 129.000 - Jimmy Connors L. 129.000 - Jurassic Park L. 135.000 - Kawasaki Challenge L. 129.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 119.000
Jim Power L. 109.000 - Holyfield Boxing L. 39.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 125.000 - Super Mario Kart L. 109.000 - Road Runner L. 109.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Tiny Toons L. 99.000 - James Bond 2 L. 39.000
Paladin Quest L. 124.000 - Robocop 3 L. 109.000 - Shinobi 3 L. 105.000 - Superman L. 109.000 - Senna GP. 2 L. 79.000 - Megalomania L. 109.000 - Global Gladiator L. 109.000
TMNT/Tournament Fighters L. 129.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 125.000 - Super Mario Kart L. 109.000 - Road Runner L. 109.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Tiny Toons L. 99.000 - James Bond 2 L. 39.000
Cuch Rock L. 99.000 - Cool Spot L. 119.000 - Dragon Ball 2 L. 129.000 - Jimmy Connors L. 129.000 - Jurassic Park L. 135.000 - Kawasaki Challenge L. 129.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 119.000
GP 1 Motomondiale L. 159.000 - Mario Collection L. 129.000 - Last Action Hero L. 119.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Formation Soccer 2 L. 129.000 - Kawasaki Challenge L. 129.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 119.000
Magical Quest L. 129.000 - Road Runner L. 109.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Tiny Toons L. 99.000 - James Bond 2 L. 39.000
Pop Twin Bee L. 129.000 - Mario Collection L. 129.000 - Last Action Hero L. 119.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Formation Soccer 2 L. 129.000 - Kawasaki Challenge L. 129.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 119.000
Super Mario Kart L. 109.000 - Road Runner L. 109.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Tiny Toons L. 99.000 - James Bond 2 L. 39.000
Zelda 3 L. 109.000 - Zombie Ate Neighbors L. 89.000 - Contra Spirit L. 69.000 - Dead Dance L. 79.000 - Mazinga Z L. 99.000 - Mario is Missing L. 79.000
Batman Returns L. 79.000 - First Samurai L. 79.000 - Mazinga Z L. 99.000 - Mario is Missing L. 79.000
Final Fight 2 L. 69.000 - Contra Spirit L. 69.000 - Dead Dance L. 79.000 - Mazinga Z L. 99.000 - Mario is Missing L. 79.000
NBA All Star Challenge L. 79.000

VIA DALMAZIA, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
Fax 0573/903955

**Spedizioni
velocissime
con corriere
su richiesta
del cliente**



GRAFICA	SONORO	GIOCA B	SFIDA
Non è male, ma si limita allo standard attuale	Ancora, non è male, ma si limita allo standard attuale (bis)	Buona, ma niente di straordinario	Dipende da quanto resistete



COMMENTO

È meglio di un hamburger coi peli. Questo non significa che *Treasure Land* sia una perdita di tempo, ma senza dubbio non dovrebbe essere in grado di darvi fastidio più di tanto. A questo punto siamo sazi e il mercato è senza dubbio saturo: basta. Il gioco non è male, ma in qualche modo è nauseante... è come andare sulle montagne russe pensando di divertirsi e ricordarsi una volta partiti di avere nello stomaco sei chili di yogurt fermentato. Non saprei a chi consigliare un gioco del genere. E pensare che *Treasure Land* non è neanche fatto male: buona grafica, sonoro passabile, gameplay sottovuoto. Se volete un gioco sugli hamburger compratevi *Mick e Mack*, e se volete un po' di ciccia vera mollate il joypad e datevi da fare. Forse un hamburger coi peli è davvero meglio.

SCHEDA TECNICA

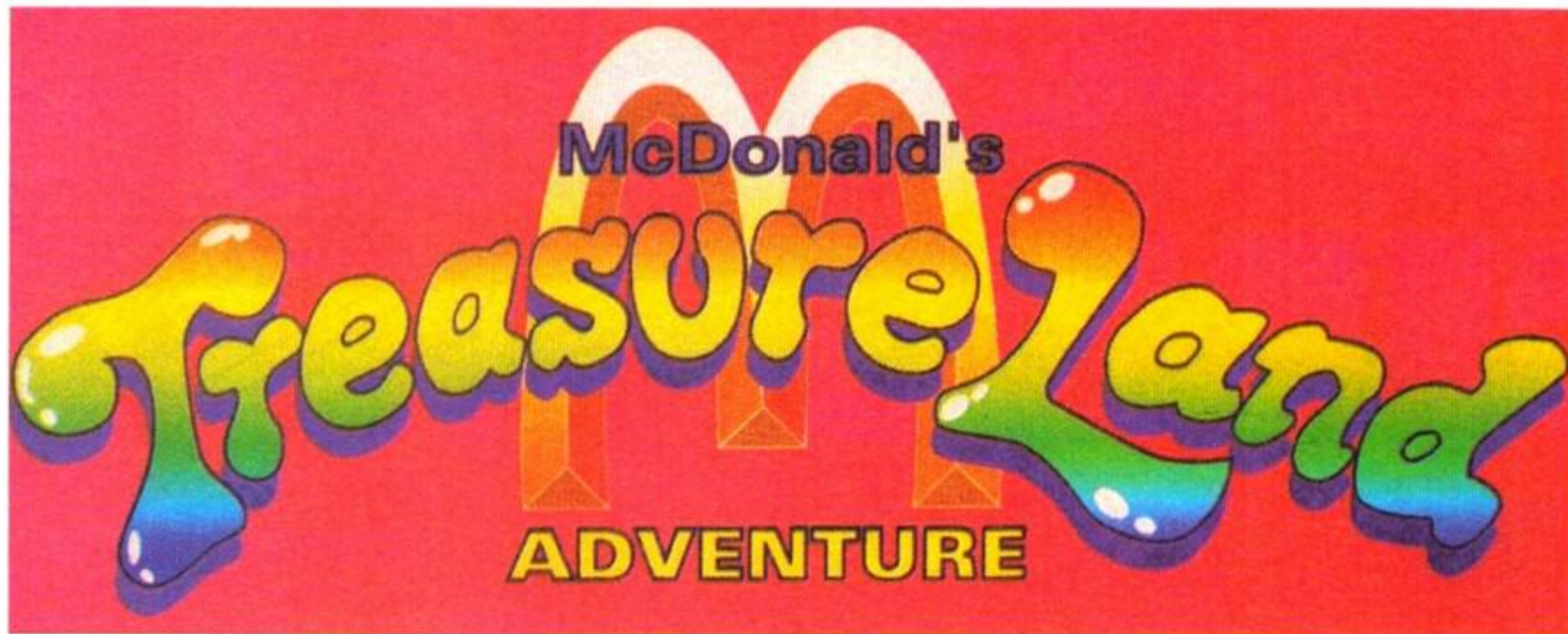
Titolo	Treasure Land
Casa	Sega
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



Certe volte penso di essere proprio un ragazzo fortunato: ho una mamma meravigliosa che fa il turno di notte al fast-food, anche se non sapevo che al McDonald's pagassero così bene i propri dipendenti. Big Mac e patate fritte: il mio fegato ormai è defunto, ma in compenso mangio a sbafo...

Questa sarà una recensione piatta e prevedibile, in ossequio al principio che ci impone di far trasparire da queste righe la vera essenza del gioco. Cosa ci può essere di meglio di un platform game per un recensore represso? Beh, sicuramente un picchiaduro, ma questo mese li ho passati tutti a Dupont: lui riesce ancora a sopportarli. *Treasure Land* merita comunque pochissime parole. Dunque, c'è questo clown di nome Ronald McDonald che gironzola per i livelli raccogliendo stelline e aggrappandosi ai fili pendenti che talvolta (e sottolineo TALVOLTA) incontra per strada. Obiettivo della giornata, vediamo se indovinate... nah, niente questua per la parrocchia in deficit tremendo, niente volantinaggio lesivo nei confronti del Burghy, e neanche pura e semplice passeggiata digestiva... pof, siete scarsi: il nostro eroico Ronald deve arrivare semplicemente alla fine del livello dribblando i soliti nemici. Mica ci voleva tanto! Comunque il pagliacciaccio è fornito di oppor-



Un salto che con ogni probabilità non andrà a buon fine. Cadere su quegli spuntoni non è certo piacevole.

tuna cravatta, ma non soltanto per impreziosire la sua mise, quanto per scaraventarla addosso ai nemici e in aria. Capita infatti di imbattersi nei già citati fili sospesi, e aggrappandosi con la cravatta a questi ultimi si possono tentare dei numeri alla Batman neanche troppo ridicoli, oltre che raggiungere piattaforme particolarmente lontane. Simpatico l'uso del doppio play-field nel secondo livello, dove Ronald sarà coperto dalle nuvole, e insieme a lui le piattaforme: un po' di esperimenti (e molte vite in malora) saranno necessari per azzeccare i salti, evitando di floppare in terra con le mani sul coccige. Il buffoncello colorato dovrà anche fare i conti con un infido timer e con i molteplici pericoli che affollano gli scenari, oltre che ricordare costantemente che l'energia non è prerogativa di chi mangia i Pavesini: il contatto coi nemici a lungo andare risulta fatale, e ogni volta bisogna ricominciare tutto daccapo... questa piaga in effetti ultimamente affligge molti giochi, e mi pare ora che chi viene pagato per riempire i monitor di numeri incomprensibili faccia un po' meglio i suoi calcoli e ci dia dentro: non chiedo l'impossibile, solo un po' più di giocabilità elementare e attenzione per questi piccoli dettagli, che a volte fanno la differenza. Anche se la grafica è carina e la presentazione molto pulita, suggerirei apertamente di investire i soldi che avete risparmiato per *Treasure Land* in tante rose rosse da regalare a quell'irresistibile moretta della cassa numero tre, che lavora i giorni dispari nel McDonald's proprio qui sotto.



Uno dei colorati ambienti in cui Donald deve muoversi. La sua cravatta può diventare un'arma, volendo.

• APECAR

Si ringrazia Future Games - MI

MESSAGGIO HALIFAX

*Ringraziando per la preferenza accordataci
l'Halifax srl augura a tutti i rivenditori
del settore videogame un proficuo*

1994

*ed invita, chi non lo avesse ancora fatto,
a contattarci nella nuova e prestigiosa
sede di Milano*

in Via Giovanni Labus n. 15/3

al seguente numero telefonico 02/48300383,

persone qualificate

sono sempre a Vostra disposizione.

**Siamo presenti anche al Salone Internazionale del Giocattolo dal 26 al 30 Gennaio 1994
nel Padiglione Sud - Lacchiarella della Fiera di Milano.**

SEGA™
Master System™

SEGA™
MEGA DRIVE

SEGA™
GAME GEAR™

Nintendo®
(8 bit)

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™



HALIFAX srl Via Giovanni Labus n. 15/3 20147 Milano Tel. 02/48300383 Fax 02/48300406

COMPUTER VIDEOGIOCHI:



Nintendo®

Master System II

PC COMPATIBILE

GAME GEAR

GAME BOY

MEGADRIE

commodore

SNK
Neo-Geo

SuperNintendo

**VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI**

**VASTO ASSORTIMENTO DI
PROGRAMMI ORIGINALI PER
AMIGA Pc COMPATIBILI E
TUTTE LE CONSOLLE**

**NON AVENDO MOLTO SPAZIO A DISPOSIZIONE
NON POSSIAMO ELENCARVI TUTTI I GIOCHI E
GLI ACCESSORI DISPONIBILI.**

**LA NOSTRA DITTA VI PUO ASSICURARE
COMPETITIVITÀ. VE NE POTETE RENDERE CONTO
VENENDOCI A TROVARE OPPURE TELEFONANDOCI !!**

**4 GIOCHI MASTER SYSTEM
L. 99.900**

**4 GIOCHI NINTENDO
L. 99.900**

**3 GIOCHI MEGA DRIVE
L. 99.900**

**3 GIOCHI GAME BOY
L. 99.900**

**3 GIOCHI GAME GEAR
L. 99.900**

GAME BOY L. 89.900

**E TANTI ALTRI TITOLI A
PREZZI STREPITOSI!!!**

**ULTIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ
DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA!
PREZZI DA INGROSSO!**

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS S.r.l.

PIAZZA PONTE LUNGO, 3 - (APPIA NUOVA) ROMA - TEL. 06/7016436

TUTTI I MARCHI SONO DI COMPETENZA DEI PROPRIETARI.

SUZUKA 8 HOURS



"Ho comprato anche la moto, usata ma tenuta bene..." Anzi, no: "Sei come la mia moto, sei proprio

come lei, andiamo a farci un giro, fossi in te io ci starei..." Che cosa hanno in comune queste due canzoni? Ma è ovvio, i mezzi.

No, non i mezzi-scemi, intendevo dire le moto!

Scommetto che starete già cercando l'indirizzo della redazione per linciarmi. Vi giuro che non intendevo offendere i vostri idoli canori, ma è meglio che il resto della redazione creda che li odi quanto loro, altrimenti me la meneranno a vita. Detto questo, vediamo di spiegare questo nuovo prodotto motociclistico.

Dunque, sapete come si svolgono le corse di moto su pista? Beh, in pratica dovete correre su un circuito che potrà essere l'A, il B, il C, il D, l'E e infine a Suzuka. A parte la poca fantasia dei nomi, queste piste sono anche maledettamente simili tra di loro, e data la mancanza di una mappa durante la corsa vera e propria, vi capiterà spesso di confonderli.

Per vincere le gare potrete usare moto di diversa cilindrata: 250, 400 (?) e 750, ognuna delle quali potrà avere il cambio automatico oppure manuale, e potranno essere scelte tra 3 modelli dalle caratteristiche differenti (velocità, accelerazione e manovrabilità). Ah, dimenticavo, potrete anche sceglierne il colore (sai che gioia)!

Le diverse possibilità di gioco sono: prova contro il tempo, corsa singola, campionato e corsa a due giocatori. Nella prova contro il tempo (time attack) potrete fare pratica sui circuiti, migliorando i vostri tempi. La corsa singola (spot) si svolge in una delle 5 piste a vostra scelta contro 7 avversari comandati dal computer. Nel campionato (tour) dovrete correre su tutti i circuiti, dal primo all'ultimo, cominciando con la classe 250, e solo se riuscirete a vincere un numero sufficiente di gare

potrete passare alla classe successiva.

In tutte le gare potrete scegliere la durata (il massimo è 8 ore, da qui il titolo del gioco) e la velocità con cui passa il tempo. Più dura la corsa, più probabilità avrete di dover cambiare le gomme e fare il pieno di carburante. Va notato il fatto che, per quanto corriate, anche se terminate il carburante, la moto continuerà a correre, anche se a velocità inferiore (vuoi vedere che i giapponesi hanno inventato la moto a energia solare?). A proposito di precisione, durante le corse vi potrà capitare di cadere o di ribaltarvi se affrontate male una curva o se andate a sbattere contro i bordi della stessa, gli altri corridori, invece, non ne sbagliano una!

Nel menu delle opzioni potrete inoltre scegliere di attivare o meno il rilevatore di collisioni tra moto (hit on/off). Se lo attivate (ve lo consiglio), la gara risulta molto più avvincente, specialmente quella a due giocatori, perché se urtate una moto avversaria, questa schizzerà fuori pista, perdendo tempo prezioso; ricordatevi, però, che questo potrà accadere anche a voi!

• Stylz



In alto, se non roviniamo tutto sbagliando la curva, quei due beoti si mangeranno la nostra polvere. Sopra, il primo giocatore sta per superare il secondo che non deve capirlo da che parte deve andare.



GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Il mode 7 rende bene l'idea del movimento	Le musiche di sottofondo e gli effetti sonori sono nella norma	Vi ci vorrà un po' di pratica	Ci sono solo cinque circuiti, praticamente uno uguale all'altro



COMMENTO

Tecnicamente non sarebbe male, purtroppo ci vorrà molta pratica per acquistare completa padronanza del mezzo, intanto probabilmente avrete già corso su tutti e cinque i circuiti (un po' pochini). Come se non bastasse le piste sono dannatamente simili, e le prime di una facilità scandalosa. I patiti del genere si potranno divertire con questa cartuccia, ma chi cerca puro divertimento arcade deve prepararsi a passare un po' di tempo a impratichirsi con i controlli. Una volta assimilata la tecnica di guida, il gioco regalerà molte ore di divertimento, ma devo ricordarvi che le piste sono molto, forse troppo, simili.

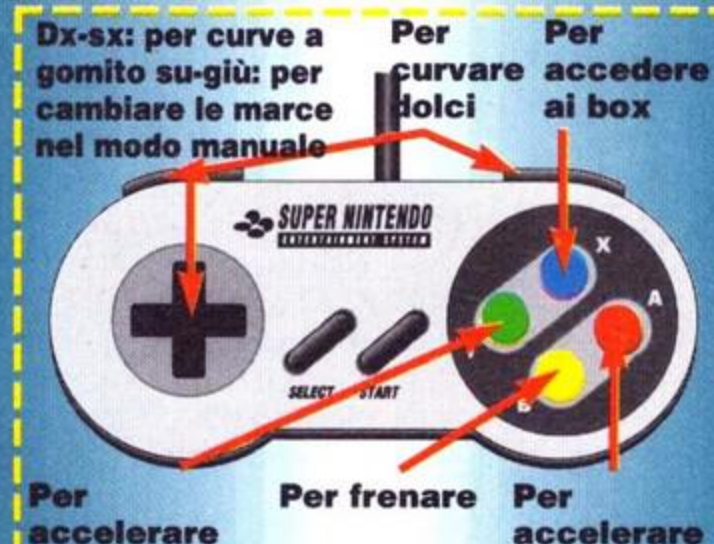
Nel gioco a due con lo split-screen ce da divertirsi, e probabilmente non baderete alla mancanza di circuiti su cui correre, però nel gioco singolo...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Susuka 8 Hours
Casa	Namcot
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Simbolica ovviamente, eppure gradevole e chiara	Ottimi i motivi di sottofondo musicale	Semplice da giocare, difficile da smettere	25 schemi sono pochi, ma l'opzione a due ne aumenta la valutazione

8 9 10 8

COMMENTO

Divertente e originale, anche tecnicamente ben realizzato, *Castle Quest* è un gioco di strategia semplice eppure così incredibilmente accattivante. Dotato di un ottimo accompagnamento musicale, grazie all'impiego di gradevoli motivetti di sottofondo e di una grafica, seppur simbolica, elegante e aggraziata. Questa cartuccia conquisterà subito gli appassionati di giochi di strategia, esperti o principianti che siano.

L'unico appunto che si può muovere a *Castle Quest* è la sua non eccessiva difficoltà: 25 schemi, alla fin fine, non sono poi molti e dato che non esiste la possibilità di variare il livello di "intelligenza" del computer.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Castle Quest**
Casa **Hudson Soft**
Distribuzione **Import**
N° Giocatori **1/2**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **1**

STRATEGIA

SOTTO CONTROLLO



Per muovere il cursore

Per confermare una mossa

Per annullare una mossa e per richiedere informazioni sui pezzi

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

CASTLE QUEST



Malefici demoni, schifosi vampiri succhiasangue, vecchie mummie incartapecorite... No, non sono i titoli con cui di solito mi rivolgo agli appartenenti alla classe politica italiana, mi sto semplicemente riferendo ai protagonisti di uno dei più stravaganti e avvincenti giochi di strategia mai apparsi!

Immaginatevi il gioco degli Scacchi. Immaginate ora che i tradizionali pezzi, così come noi li conosciamo (pedoni, torri, alfieri e cavalli), siano stati sostituiti da personaggi e mostri presi in prestito dall'intrigante mondo di "Dungeons & Dragons": guerrieri e chierici, monaci e scheletri, draghi e demoni e chi più ne ha più ne metta!

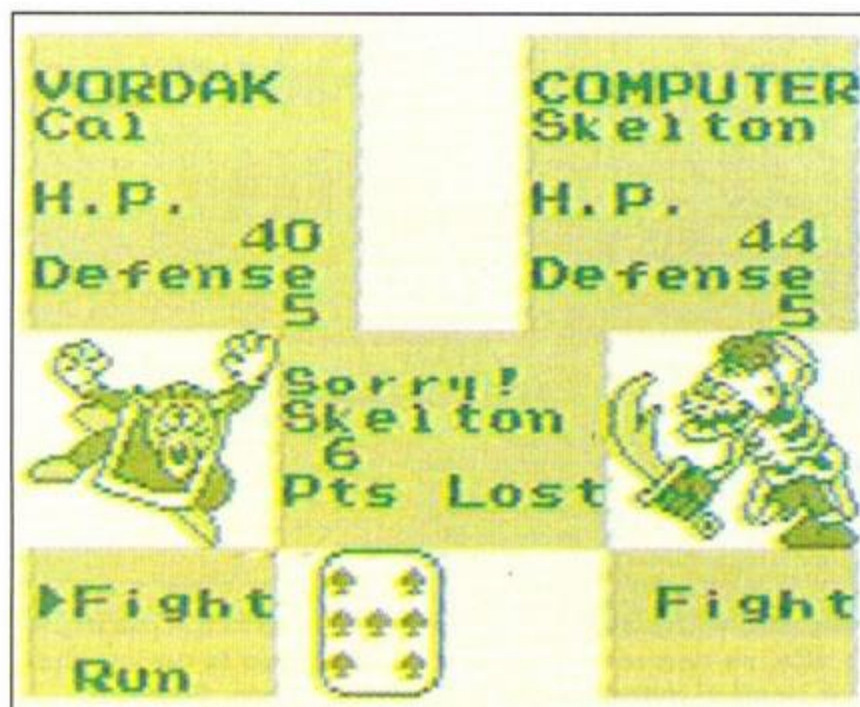
Immaginate anche che la sostituzione effettuata non abbia soltanto valore puramente estetico come capita spesso di vedere in alcune scacchiere di bizzarra fattura, ma che viceversa tutti i personaggi sopra citati conservino sulla scacchiera i poteri di cui disponevano in D&D: i maghi abbiano dunque il potere di lanciare incantesimi, i chierici possano scacciare i non-morti e gli scheletri siano in grado di scagliare arcane maledizioni a chiunque metta loro i bastoni tra le tibie!

Immaginate anche che quando un pezzo ne "prende" un altro, invece di eliminarlo semplicemente dalla scacchiera, lo affronti in un letale duello stile D&D che utilizza, al posto dei più tradizionali dadi, un mazzo di carte da Poker!

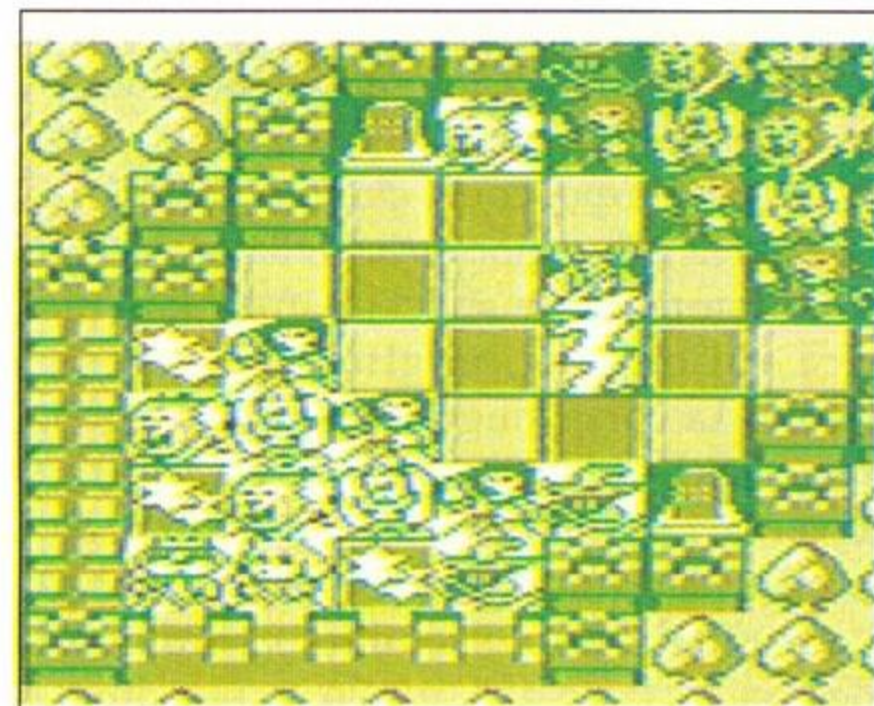
Se avete immaginato bene, e soprattutto se avete una mente sufficientemente malata per riuscire a farlo, allora, probabilmente, siete andati abbastanza vicini a immaginare *Castle Quest*, l'ultima creatura della Hudson Soft per il portatile a cristalli liquidi più diffuso nel mondo.

Il gioco si articola in 25 livelli di gioco che dovranno essere superati dal giocatore al fine di conquistare il trono perduto e ridare al regno i fasti di un tempo! Ogni schema si differenzia dall'altro per il diverso schieramento dei due "eserciti" e per la diversa struttura della scacchiera. Un efficace sistema di password consente al giocatore di riprendere il gioco dall'ultimo livello superato. È offerta anche la possibilità di cimentarsi direttamente nei livelli più avanzati, opzione questa, particolarmente gradita nel gioco a due. Il ritmo di ogni incontro è scandito dall'irresistibile humor che caratterizza i dialoghi che accompagnano i duelli, nonché dagli azzeccatissimi motivetti di sottofondo. Brillante, oltre che originale, anche la scelta di commentare le fasi salienti del gioco utilizzando le carte dei Tarocchi. E mi raccomando, trucidate pure tutti i Re che incontrate sulla vostra strada, dopotutto, morto un Re se ne fa subito un'altro!

• Vordak



Alla vostra sinistra, nello splendore dei suoi 81 chili...Vordak, detto la pantera di Quarto Oggiaro. Buon match e niente colpi bassi...

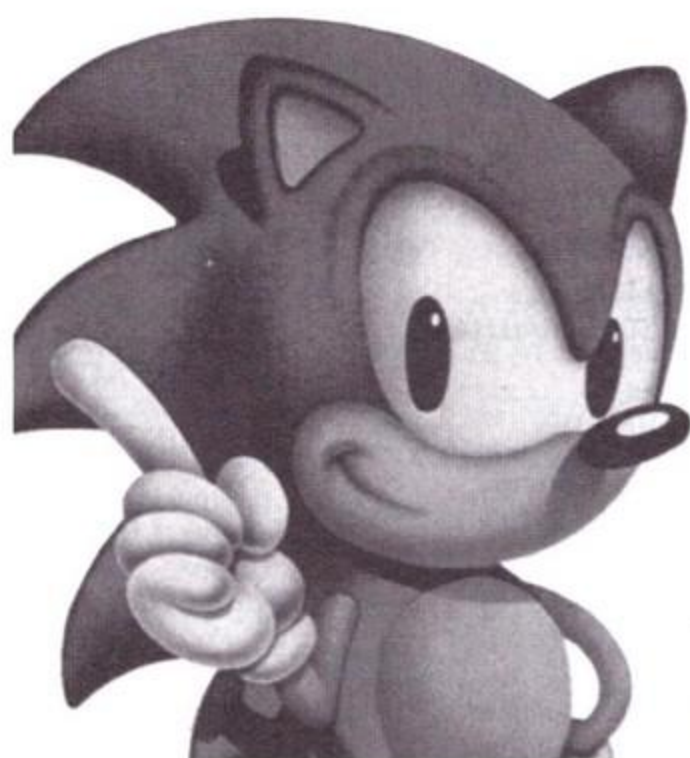


Una bella scossetta di qualche milionata di Volt è proprio quello che ci vuole per iniziare la giornata in modo elettrizzante...

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel -Fax 081/5789319

A NAPOLI IL PRIMO
CENTRO SPECIALIZZATO IN
GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE
DI CORSI E TORNEI



CONTINUA LA
PROMOZIONE
CON
SCONTI DAL
10 AL 50%



**NUOVO
3DO**

VERSIONE
EUROPEA A
PREZZO
FAVOLOSO!!!

DISPONIBILI MOLTI
GIOCHI

TUTTE LE NOVITÀ PER IBM - AMIGA - MAC

AL SUD IL PIU' GRANDE
CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI
DI RUOLO, DI SOCIETÀ, DI SIMULAZIONE
FANTASY E DI FANTASCIENZA, WARGAME,
MINIATURE E ACCESSORI.

VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE
E ACCESSORI A PREZZI FAVOLOSI!

IMPORTAZIONE DIRETTA DI
MODELLINI DA USA E GIAPPONE

NOLEGGIO CARTUCCE MEGADRIVE
SUPERFAM / MEGACD/ PC ENGINE

PERMUTA DIRETTA E C/VENDITA USATO

Convenzioni con club e associazioni

SPEDIZIONI POSTALI E TRAMITE CORRIERE EVASIONE ORDINI ENTRO LE 24 ORE

CHIEDI GRATIS I NOSTRI CATALOGHI

CENTRO PC-CD ROM
AMIGA CD 32
TUTTE LE NOVITÀ
A PREZZI
FAVOLOSI

MODELLINI
GIAPPONESI
Gundam
Z Gundam
V Gundam
Patlabor
... e tanti altri

TUTTE LE NOVITÀ
PER CONSOLE A PREZZI
INCREDIBILI

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI



ARIVIVIS

**VIDEO
GAMES
COMPUTER**

SUPERNINTENDO

ALADDIN
ALIEN VS PREDATOR
ASTERIX
BATMAN RETURN'S
BATTLE TOADS
BATTLE TOAD DRAGON
BEST OF THE BEST
BOB
BOMBERMAN & MULTITAP
CALIDORNIA GAMES II
CHUCK ROCK
CLAYFIGHTER
CLIFFHANGER
COOL SPOT
CYBERNATOR
DRAGON'S LIAR
EMPIRE STRIKES BACK
F - 1 ROC
FAMILY DOG
FINAL FIGHT 2
GEORGE FOREMAN BOXING
HIT THE FORCE
IMPERIUM
INCREDIBLE CRUSH DUMNY
JIMMY CONNOR'S
JOHN MADDEN 94
JURASSIC PARK
KAWASAKY CHALLENGE
KING OF THE MONSTER'S
KRUSTY'S FUN HOUSE
LAMBORGHINI CHALLENGE
LETHAL WEAPON
LOCK ON
MARIO ALL STAR COLL
MORTAL KOMBAT
NBA SHOWDOWN
NCAA BASKETBALL
NFL FOOTBALL
PLOK
POCKY & ROCKY
RACE DRIVEN
RED LINE F1 RACE
ROBOCOP VS TERMINATOR
ROCKY RODENT
SHADOW RUN
STREET FIGHTER
STREET FIGHTER II TURBO
STRIKER
SUNSET RIDER
SUPER BOWLING
SUPER JAMES POND
SUPER NINJA BOY
SUPER OFF ROAD BAJA
SUPER R-TYPE
SUPER SOCCER CHAMP
SUPER TURRCAN
SUPER WRESTLMANIA
T2 JUDGEMENT DAY
TAZMANIA
TECMO BOWL
THE 7 TH SAGA
THE GREAT WALDO SEARCH
THE MAGICAL QUEST

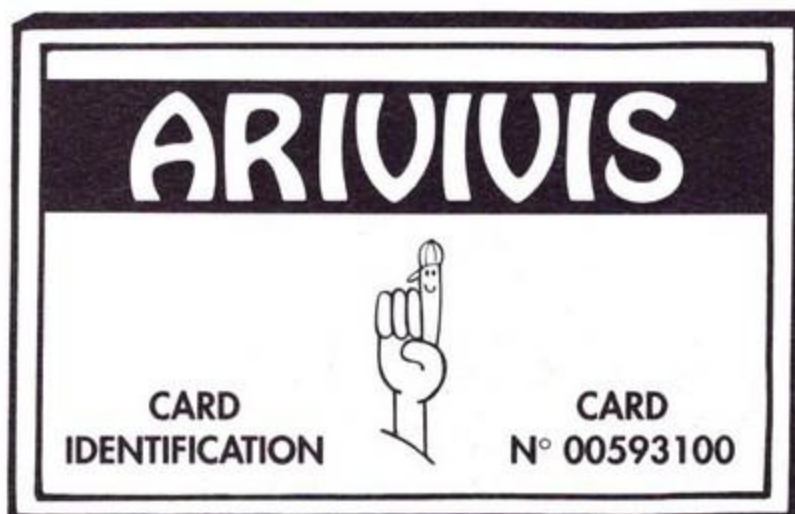
SUPERNINTENDO

TINY TOON
TOP GEAR 2
VEGAS STAKES
WING COMMANDER
WINGS
WORLD HERO
YOSHIE COOKIE
YOSHIE SAFARI

MEGADRIVE

AERIEL MARMAID
AGASSI TENNIS
ALADDIN
ALIEN II
ASTERIX
BATTLE TOADS DOUBLE DRAGON
BLASTER MASTER II
BOB
BUBSY BOBCAT
CASTEL OF ILLUSION
CHAMPIONSHIP BOWLING
CHUCK ROCK II
COOL SPOT
DAVIS CUP TENNIS
DINOSAURS FOR HIRE
DOUBLE DRAGON III
DRACULA
ECCO THE DOLPHIN
F-1 RACING
FATAL FURY
FIFA INT. SOCCER
FLASHBACK
GAUNLET IV
GENERAL CHAOS
GOLDEN AXE III
GUN STAR HERO
HAUNTING
HOOK
J. CAPRIATI TENNIS
JAMES BOND
JAMES POND 8
JORDAN VS BIRD
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
KID CHAMALEON
KING SALMON
LETHAL ENFORCER
LHX ATTACK CHOPPER
LOTUS TURBO
MC DONALD TREASURE LAND
MEGA GAMES I
MEGA GAMES II
MORTAL KOMBAT
MUHAMAD ALI BOXING
NBA ALL STAR CHALLENGE
NHL HOCKEY 94
PACMANIA
PGA TOUR GOLF II
PIGSKIN
PRO-AM
PRO-STRIKER J. LEAGUE
PUGSY
RASTAN SAGA

**SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ**



RITIRO DELL'USATO

S. NES

ADDAMS FAMILY	L. 39.000
ALIEN 3	L. 40.000
JIMMY CONNOR'S	L. 40.000
NIGEL MANSELL	L. 40.000
VOLLEY BALL	L. 49.000
STREET FIGHTER II	L. 59.000
STAR FOX	L. 59.000
STAR WING	L. 40.000
MARIO ALL STAR	L. 40.000
COOL SPOT	L. 40.000

MEGA D.

COOL SPOT	L. 39.000
JUNGLE STIKE	L. 39.000
BUBSY	L. 39.000
FLASH BACK	L. 39.000
TURTLES	L. 39.000
CAPITAN AMERICA	L. 39.000
JURASSIC PARK	L. 39.000
WIMBLEDON	L. 39.000
X-MAN	L. 39.000
STREET FIGHTER II	L. 49.000

DA SCONTARE SUGLI ACQUISTI

MEGADRIVE

ROAD RUSH II
ROCKET KNIGHT ADVENTURE
SHINING FORCE
SHINOBY III
SONIC SPINBALL
SPIDERMAN
STREET FIGHTER 2 TURBO
STRIDER II
SUMMER CHALLENGE
SUPER BATTLETANK
SUPER HANG ON
SUPER KICK OFF
SUPER MASTER GOLF
SUPER THUNDER BLACK
TECNO CLASH
TERMINATOR II
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
TURTLES
ULTIMATE SOCCER
VIRTUAL PINBALL
WIMBLEDON
WORLD OF ILLUSION
WWF ROYAL RUMBLE

GAME BOY

ALIEN III
ALL STAR CHALLENGE
ASTERIX
BARBIE
BATTLE BLUE
BIONIC COMMANDO
BUGS BUNNY II
BUSTER BROTHER
CHUCK ROCK
COOL WORLD
DIG DUG
DR. FRANKEN II
DRACULA
DUCKTALES I
DUCKTALES II
EMPIRE STRIKE BACK
FELIX THE CAT
FINAL FANTASY III
FOUR IN ONE 2
GOAL
GOLF
GREMLINS 2
JIMMY CONNOR'S
JOE & MAC
JURASSIC PARK
KICK OFF
KID DRACULA
LAST ACTION HERO
MICKEY MOUSE
MORTAL KOMBAT
MR. DO
MUHAMAD ALI BOXING
OUT OF GAS
PINBALL DREAMS

GAME BOY

PIT FIGHTER
POPEYE II
ROBIN HOOD
SNOOPY'S
SPACE CADET ADVENTURE
SPIDERMAN 3
SPORT ILLUSTRATED FOT.
SPOT
SUPER GHOST BUSTER
SUPERMARIOLAND 2
TERMINATOR 2
TINY TOON I
TINY TOON 2
TITUS THE FOX
TOM & JERRY 2
TOP RANK TENNIS
TURTLES RADICAL
WE'RE BACK
WWF KING OF THE RING
ZELDA

GAME GEAR

AERIEL MARMAID
ALIEN SYNDROME
CHAKAN
CHUCK ROCK
COSMIC SPACEHEAD
DEFENDERS OF OASIS
DRACULA
ECCO THE DOLPHIN
G-LOC
GEAR WORKS
GEORGE FOREMAN BOXING
GLOBAL GLADIATOR'S
GP MONACO II
HOME ALONE
HOOK
INDIAN JONES
JOE MONTANA FOOTBALL
JURASSIC PARK
LEMMINGS
MASTER OF BARNES
MORTAL KOBAT
OLIMPIC GOLD
OPTIFANT
OUT RUN
PAPER BOY
PRINCE OF PERSIA
SHINOBY II
SIMPSON
SONIC
SONIC 3
SPIDERMAN
STAR WARS
SUPER SPACE INVADERS
TAILSPIN
TERMINATOR
ULTIMATE SOCCER

OFFERTE CONSOLLE

**SUPERNES
L. 250.000**

**GAME GEAR +
4 GIOCHI
L. 249.000**

**GAME BOY +
TETRIS
L. 145.000**

**AMIGA CD 32
L. 689.000**

**MEGADRIVE II
SONIC II
L. 299.000**

**3DO
PANASONIC
L. 1.448.000**

OFFERTE DEL MESE

**SUPERNINTENDO +
CAVO SCART +
JOYPAD con 2 GIOCHI
L. 329.000**

**MEGADRIVE II PAL B +
JOYPAD + 2 GIOCHI
L. 329.000**

NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

SUPERNES
SENSIBLE SOCCER
NBA SHOWDOWN
CLAYFIGHTER
CLIFFHANGER
FATAL FURY II

MEGADRIVE
SENSIBLE SOCCER
ROBOCOP VS TERMINATOR
NBA JAM
SONIC III
VIRTUAL RACING

GAMEBOY
TINI TOON II
DUCK TALES II
LAST ACTION HERO
SENSIBLE SOCCER
ALADDIN

GAME GEAR
GEAR WORKS
CHUCK ROCK II
POTIFANT
SONIC III
ECCO THE DOLPHIN

OFFERTE DEL MESE

**FIGHTER STICH
S/NES
L. 99.000**

**HANDY BOY
L. 49.000**

CAPTAIN AMERICA



La recessione economica colpisce un po' tutti: una volta ogni super eroe aveva un proprio albo a fumetti, un fan-club e un videogioco... ora paghi uno e prendi quattro! Se poi "quei quattro" sono stati ripescati da vecchie giacenze di magazzino, allora...

Eh sì, la crisi non risparmia proprio nessuno, ecco perché Batman e Superman devono vivacizzare le loro storie con fatti imprevedibili come la loro morte e, dopo qualche mese, la conseguente resurrezione (ed è anche troppo tempo, se teniamo conto che c'è "qualcuno" che ci ha impiegato solo tre giorni...). E se pensate che questi due sono i pezzi grossi dei comics americani, figuratevi gli altri! La Marvel Comics tenta quindi il rilancio di alcuni dei suoi personaggi minori (Iron Man, la Visione e Occhi di Falco) a cui si affianca un mostro sacro della produzione fumettistica statunitense: Topol... no mi sto sbagliando... ehm:... Captain America! Il risultato è questo *Captain America and the Avengers*. La storia vanta una delle migliori (!?) sceneggiature di Hollywood: il cattivone-pazzoide di turno è Teschio Rosso, che ha deciso di conquistare, per chissà quale motivo, l'intero universo. Progetto scontato e ambizioso allo stesso tempo, ma i nostri quattro amiconi ci daranno una mano e sicura-



Choose A Hero

I nostri 4 eroi sono a vostra disposizione ma dov'è finito Superciuck?

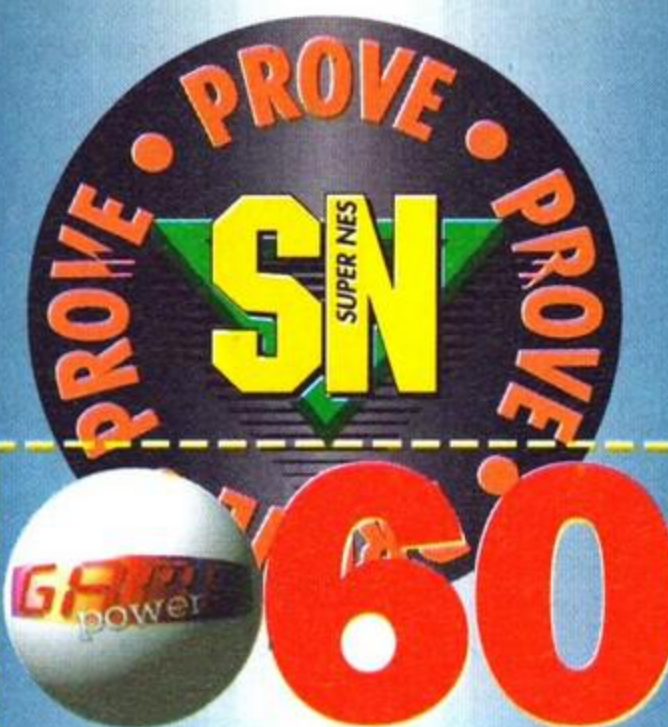
mente con il loro aiuto riusciremo a rispedirlo a casa dopo averlo bastonato di brutto. Per farlo avremo la possibilità (da soli o in coppia) di scegliere uno dei quattro Vendicatori e affrontare gli uomini delle forze malefiche che "Teschio" ci ha inviato contro. Tutti i nostri personaggi possono saltare e sferrare pugni, ma si differenziano per le loro mosse speciali: Captain America lancia il suo scudo-frisbee che ritorna dopo aver colpito gli avversari; Iron Man, l'uomo di latta, lancia dei potenti raggi laser dalle mani; Occhio di Falco utilizza il suo arco e le frecce esplosive; la Visione, spara un raggio solare che scaturisce dalla gemma che reca in fronte. Inoltre ci sono altre 3 mosse che corrispondono ad altrettante combinazioni di pulsanti, tra cui gli attacchi speciali, diversi per ogni personaggio (piuttosto difficili da eseguire e poco efficaci). Tenete conto, però, che anche i temibili avversari posseggono dei propri colpi speciali, alcuni dei quali non sono facili da controbattere.

Bisogna notare che spesso i combattimenti risultano caotici, data la occasionale confusione e la scarsa giocabilità. Lo scorrimento orizzontale ricorda i picchiaduro in stile *Double Dragon* e, probabilmente, vuole emularli, riuscendoci tra l'altro abbastanza male. L'azione di gioco è piuttosto scarsa e molte volte ci sono delle pause per degli inutili messaggi rivolti al giocatore che ben pochi leggeranno, visto che si tratta soprattutto di dialoghi scontati e banali.

Certo che se la Marvel Comics crede di poter superare la crisi in questo modo, forse è meglio che si astenga!



Una fase di combattimento. Riusciranno i nostri eroi a sconfiggere Teschio Rosso...



COMMENTO

"Nun ce semo!" direbbe un mio carissimo amico. Il gioco è scarsamente realizzato e non propone niente di nuovo nel panorama software del SNES. La grafica è appena passabile: i personaggi sono un po' troppo piccoli e mal realizzati; inoltre l'interesse finisce quasi subito. Lodi (fino a un certo punto, però) per la realizzazione musicale e le schermate tipo fumetto di intermezzo tra i livelli. L'allenamento contro un amico è deludente, ma del resto non si distacca molto dalla qualità globale del gioco. Cinque livelli e una scarsissima giocabilità fanno di questo gioco un acquisto sconsigliato, soprattutto se siete degli appassionati degli albi Marvel: ci stareste troppo male.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Captain America and the Avengers**
 Casa **Mindscape**
 Distribuzione **Import**
 N° Giocatori **1/2**
 Continua? **Sì**
 Livelli di difficoltà **3**

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



• *Mystere*

CLASSIFICHE

Dopo una meritata pausa in occasione delle vacanze natalizie tornano le Top 10 con una nuova classifica: quella dei recensori. Abbiamo pensato di darvi la possibilità di premiare o "castigare" i componenti dello staff di Gippi, facendogliela pagare per aver affossato il vostro gioco preferito o ringraziandoli per avervi fatto risparmiare i soldi che avreste, altrimenti, buttato via in qualche ciofecata. In questo numero abbiamo "estrapolato" la classifica dalle vostre lettere, ma dai prossimi gradiremmo ricevere, insieme alle vostre missive anche le vostre votazioni. Se c'è inoltre qualche classifica che vorreste veder pubblicata, non mancate di farcelo sapere, potremo prendere in considerazione la possibilità di accontentarvi...
Bacini, bacini.

Vordak

NES

- | | | |
|----|--------------------------|------------------|
| 1 | Double Dragon | Acclaim |
| 2 | Adventure of Link | Nintendo |
| 3 | Dragon's Lair | Elite |
| 4 | Days of Thunder | Mindscape |
| 5 | Probotector | Konami |
| 6 | Battle of Olympus | Konami |
| 7 | Maniac Mansion | Jaleco |
| 8 | Bayou Billy | Konami |
| 9 | Turtles 2 | Konami |
| 10 | Captain Planet | Mindscape |

Aargh! Se non avessi scritto io questa classifica non ci crederei: il titolo più recente deve avere almeno due anni. Non vorrei fosse un cattivo presagio ma se le cose continueranno ad andare così non vedo un futuro roseo per l'8-bit più venduto del mondo. Ai posteri l'ardua sentenza... (Firmato: un profetico Vordak)



SUPER NINTENDO

- | | | |
|----|-------------------------------|-----------------|
| 1 | Street Fighter 2 Turbo | Capcom |
| 2 | Mortal Kombat | Acclaim |
| 3 | Super Mario Kart | Nintendo |
| 4 | Starwing | Nintendo |
| 5 | Mario All Stars | Nintendo |
| 6 | Super Star Wars | JVC |
| 7 | Batman Returns | Konami |
| 8 | Alien 3 | Acclaim |
| 9 | Tiny Toons | Konami |
| 10 | Goof Troop | Capcom |



uno spregiudicato Vordak

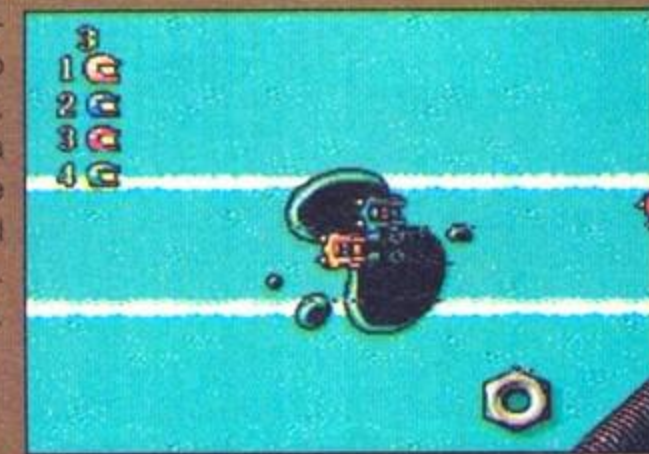
Pare sia stato sfatato il mito secondo il quale a Natale ci sentiamo più buoni... Due titoli ultraviolenti sono infatti in testa alle classifiche post-natalizie, alla facciaccia del telefono azzurro... (Firmato: un profetico Vordak)



MEGA DRIVE

- | | | |
|----|-------------------------|------------------------|
| 1 | Jungle Strike | Electronic Arts |
| 2 | Micro Machines | Codemasters |
| 3 | PGA Tour Golf 2 | Electronic Arts |
| 4 | Bubsy the Bobcat | Accolade |
| 5 | X-Men | Sega |
| 6 | Mortal Kombat | Flying Edge |
| 7 | Cool Spot | Virgin |
| 8 | Jurassic Park | Sega |
| 9 | Road Rash 2 | Electronic Arts |
| 10 | Aladdin | Virgin |

Un meritissimo primo posto allo stupendo *Jungle Strike* della Electronic Arts. Stranamente troviamo *Aladdin* soltanto in decima posizione, nonostante l'ottima qualità del titolo e soprattutto dopo il trend del film che ha ramazzato miliardi al botteghino. Forse il romanticismo è davvero morto. Sigh... (Firmato: un nostalgico Vordak)



MASTER SYSTEM

- | | | |
|----|---------------------------|--------------------|
| 1 | Tecmo World Cup | Sega |
| 2 | Lemmings | Sunsoft |
| 3 | Sonic 2 | Sega |
| 4 | Streets of Rage | Sega |
| 5 | Super Tennis | Sega |
| 6 | Mickey Mouse 2 | Sega |
| 7 | California Games 2 | Sega |
| 8 | G-Loc | Sega |
| 9 | Mortal Kombat | Flying Edge |
| 10 | Wolfchild | Core Design |



Il dato più interessante che emerge dalla classifica dell'8-bit della grande "S" è che, fatta la gradevole eccezione di *Lemmings*, quasi tutte le rimanenti posizioni sono occupate da titoli prodotti dalla stessa Sega. È forse segno che tutte le altre software house stanno gradualmente abbandonando il Master System al suo destino? (Firmato: un enigmatico Vordak)

GAME GEAR

- | | | |
|----|--------------------------|--------------------|
| 1 | Mickey Mouse 2 | Sega |
| 2 | Lemmings | Sunsoft |
| 3 | World Cup Soccer | Sega |
| 4 | Tom & Jerry | Sega |
| 5 | Sonic 2 | Sega |
| 6 | Streets of Rage | Sega |
| 7 | Super Monaco GP | Sega |
| 8 | Super Kick Off | US Gold |
| 9 | Mortal Kombat | Flying Edge |
| 10 | Alien³ | Flying Edge |



Anche qui la Sega domina incontrastata la classifica di questo mese. Un altro dato che emerge è che apparentemente i possessori del Game Gear prediligono i giochi non violenti che hanno come protagonisti personaggi teneri e possibilmente imparentati col mondo dei cartoni animati. Diversamente non si riesce a spiegare la presenza di giochi come *Mickey Mouse 2*, *Lemmings*, *Tom & Jerry* e *Sonic 2* nella parte alta della classifica. (Firmato: un lungimirante Vordak)

GAME BOY

- | | | |
|----|----------------------------|------------------|
| 1 | Zelda | Nintendo |
| 2 | Flinstones | Taito |
| 3 | Super Mario Land | Nintendo |
| 4 | Super Mario Land 2 | Nintendo |
| 5 | Golf | Nintendo |
| 6 | Empire Strikes Back | Ubisoft |
| 7 | Top Rank Tennis | Nintendo |
| 8 | Tiny Toon | Konami |
| 9 | Alfred Chicken | Mindscape |
| 10 | Nintendo World Cup | Nintendo |



Se Sparta piange, Atene non ride. Più che una classifica infatti, a parte *Zelda* e *Alfred Chicken* la Top 10 del piccolo mostro a cristalli liquidi somiglia moltissimo al catalogo di un museo di storia medievale. Possibile che con tutti gli ottimi titoli in circolazione si debba ancora incontrare *Nintendo World Cup* o *Golf*? (Firmato: un polemico Vordak)



I 10 GIOCHI PREFERITI DA VORDAK...

- | | | |
|----|-------------------------------|-----------------------|
| 1 | Jungle Strike | Mega Drive |
| 2 | Kid Dracula | Game Boy |
| 3 | Sensible Soccer | Mega Drive |
| 4 | Starwing | Super Nintendo |
| 5 | Elite | NES |
| 6 | Final Fantasy Legend | Game Boy |
| 7 | Star Control | Mega Drive |
| 8 | Super Mario Kart | Super Nintendo |
| 9 | North & South | NES |
| 10 | Mutant League Football | Mega Drive |



Okay, lo ammetto, mi avanzava una classifica che non sapevo come riempire e ho pensato, in un impeto di magnanimità, di rivelarvi i miei gusti in fatto di videogiochi. Non pretendo certo che lo impariate a memoria però sappiate che lo apprezzerai molto... (Firmato: un modesto Vordak)

CLASSIFICHE RECENSORI

E bravo Apecar, per questa volta ce l'hai fatta a imbrogliare la classifica. La prossima volta però le lettere preferisco controllarle di persona. Scherzi a parte: dopo il meritato primo posto al lupacchiotto e una dignitosa seconda posizione del franzoso, l'ineguagliabile Vordak chiude la zona podio. Il resto è storia. Ho come l'impressione che questa classifica creerà facilmente delle faide cruentissime... (ci puoi giurare, pizzaiolo! NdScarlet) Quindi mandate le vostre preferenze, ma con cautela! (Firmato: un invidioso Vordak)

APECAR ROMA



DUPONT FRANCIA



VORDAK PARMA



RED FURY MILANO



LOG BARI



SCARLET TORINO



MADOC MARTE



ALKROSS SATURN



MYSTERE @#*\$/&



RANDOM MONZA



Game Flash




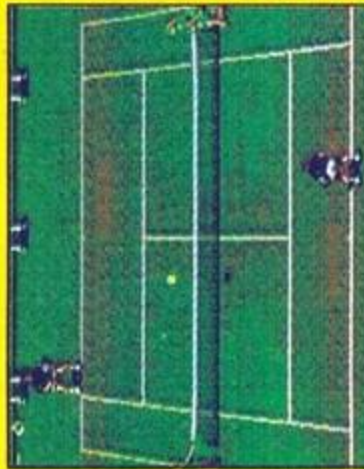


TITOLO	CASA	CONSOLE	DISTRIBUZ.	GENERE	GIOCATORI	CONTINUA	GRAFICA	SONORO	LIV. DIFF.	COMMENTO	VOTO
	Seta	SNES	Import	Piattaforme	1	Password	5/10	5/10	1	La storia è proprio quella: la piccola Dorothy deve raggiungere la Città degli Smeraldi seguendo la strada di mattoni gialli. Sulla strada troverà lo Spaventapasseri, l'Uomo di Latta e il Leone Codardo. Tutta questa bella gente dovrà superare 31 livelli a piattaforma, inframezzati da livelli puzzle in cui il cane Totò deve comporre frasi o risolvere enigmi degni della sfinge. Il gioco è però un po' troppo ripetitivo e l'unico lato positivo è la possibilità di impersonificare tutti e quattro i personaggi. Un po' poco per uno dei classici della letteratura per ragazzi, inoltre è tecnicamente scarso.	70
	Novotrade	Game Gear	Giochi Preziosi	Piattaforme	1	Passw	8/10	8/10	1	Un gioco bellissimo su tutte le piattaforme per cui è stato convertito; ora finalmente potrete giocare anche con il vostro Game Gear. In tutto e per tutto simile alla versione Mega Drive o Mega CD con le uniche limitazioni della macchina (ovviamente, altrimenti non si tratterebbe più di un GG). Il sonoro è leggermente meno bello della versione MD e sicuramente peggiore rispetto a quella Mega CD, ma d'altra parte la grafica e la giocabilità non si discostano molto e fanno di Ecco the Dolphin un gioco perfetto per qualunque tipo di giocatore, divertentissimo e coinvolgente. Consigliato a tutti.	90
	Hi. Tech	SNES	Import	Piattaforme	1	Si	5/10	5/10	1	Ho avuto la (s)fortuna di non vedere il film da cui è stato tratto questo gioco, ma è certo che la versione in cartuccia lascia molto a desiderare. Il gioco si articola in quattro livelli, ognuno composto da due sezioni in stile Mario. Una prima sezione ricca di ostacoli, alla ricerca del proprio cucciolo. E una seconda sezione da attraversare con il cucciolo in bocca. La grafica è molto semplicistica e il sonoro scarso, mancano opzioni e originalità, infine giocabilità e longevità sono minime a diretta conseguenza di un controllo macchinoso e frustrante e di una noiosità fatale. Se avete più di cinque anni dimenticate questo titolo.	45
	Sony	SNES	Import	Picchiaduro	1	Si	6/10	6/10	1	Secondo voi, chi mai avrà autorizzato i produttori di videogiochi a credere che un film campione di incassi possa far vendere un gioco mediocre? La grafica è tutta uguale, piatta, così come piatta è la giocabilità di un gioco che non presenta nessun motivo di interesse, considerata anche la scarsa realizzazione delle poche idee innovative. Con un piccolo sforzo questo avrebbe potuto essere un buon prodotto, ma si è preferito affidare il suo destino al nome più che al contenuto, sperando così di farlo brillare in un mare di giochi tutti uguali. E allora, non fatevi influenzare dal grosso titolo e valutate accuratamente l'acquisto.	65

THE WIZARD OF OZ

ECCO THE DOLPHIN

BEETHOVEN'S 2nd

CLIFFHANGER

Sony		SNES	Import	Picchiaduro	1	No	5/10	5/10	1	35	Credevo che avessero imparato a sfruttare le licenze cinematografiche in modo decente. Ma il mio sogno è durato poco e, grazie a giochi come questo, sono tornato alla realtà. LAH, infatti, non è altro che un pessimo picchiaduro in stile Vigilante. In pratica voi dovrete avanzare affrontando nemici che vi attaccano armati di coltelli e mazze da baseball e, per abatterli, potrete ricorrere a calci e pugni. Insomma niente di nuovo, il tutto condito da una pessima grafica, da un fastidioso sonoro e da una giocabilità ai minimi livelli, vista anche la difficoltà assillante. In definitiva un gioco da evitare.
Bandai		SNES	Import	Azione	1	No	7/10	7/10	3	77	Chi di voi si ricorda Mazinga Z? Tutti, credo. L'originale era sicuramente più potente, e purtroppo in questa cartuccia non c'è nemmeno l'ombra della spada diabolica o del grande boomerang. Ad essere presenti sono invece il raggio Gamma, il grande tifone, il missile protonico ed i pugni rotanti. Il gioco non è troppo facile, anzi, può rivelarsi frustrante, anche perché alcuni avversari sono molto più rapidi di Mazinga Z e posseggono armi di potenza decisamente "on par" con le vostre. Senza contare che sin dall'inizio della partita avete soltanto una vita e che a quanto pare in casa Bandai i "continue" sono sconosciuti. Non amo dirlo, ma stavolta più che mai provatelo prima di comprarlo.
Tengen		Megadrive	Import	Sportivo	1/2	Password9/10	9/10		3	89	Non eccessivamente realistico, però divertentissimo da giocare, questo titolo tennistico targato Tengen. Il ritmo di gioco è frenetico già dal livello principianti però la sua elevatissima giocabilità consente di acquistarne rapidamente il controllo. L'unico difetto di questo prodotto si riscontra nelle dimensioni dei campi di gioco, che più che a una partita di tennis sembrano essere destinati a ospitare una cultura microbiologica. A prescindere da questo, la grafica si rivela eccellente, così come pure il sonoro che, con ottime frasi digitalizzate, scandisce tutte le fasi dell'incontro. Probabilmente la miglior simulazione tennistica per Megadrive: ben fatto Tengen!
Sega		Megadrive	Giochi Preziosi	Sportivo	1/4	Password6/10	6/10		1	61	Dalle stelle alle stalle: da un capolavoro (Davis Cup), a un gioco medio-cré, Wimbledon è infatti il primo gioco di tennis prodotto dalla stessa Sega a essere compatibile con il Sega Tap (ma non con il 4 Way Play dell'Electronic Arts: non cresceremo mai!) ossia il fantomatico adattatore per il gioco a quattro. Purtroppo, almeno sino ad ora, è l'unico titolo in commercio a disporre di quest'opzione, ragione per cui, se proprio non potete farne a meno, dategli almeno un'occhiata prima di acquistarlo. In ogni altro caso investite i vostri sudati risparmi in Davis Cup, non ve ne pentirete!
Jaleco		SNES	Import	Rompicapo/Azione	1	Password6	8		1	87	King Arthur's World è un gioco estremamente particolare, a causa dello strano mix di arcade e puzzle. In effetti la gestione dei personaggi presenta dei problemi intriganti sin dalle prime missioni e arrivare in fondo al livello è un merito equamente ripartito tra le vostre facoltà strategiche e puramente meccaniche. Insomma, il pulsante di fuoco ha la sua importanza, anche se all'inizio ci metterete un po' per capire quale sia esattamente il livello di difficoltà è piuttosto alto. Le musiche sono tipicamente medioevali e piaceranno a Brando, lo scrolling orizzontale invece stenta un po'. KAW può fregarsene perché rimane comunque un classico per gli amanti del genere.
Sony Imagesoft		Mega CD	Import	Musicale	N/A	N/A	7/10	10/10	N/A	70	Un altro prodotto Sony Imagesoft della serie "Make your own music videos", che già aveva visto come protagonisti i rapper Kris Kross. Questo CD contiene diverse tracce "funky" del gruppo C+C Music Factory: Gonna Make You Sweat, Here We Go e Let's Rock & Roll e Things That Make You Go Hmmm... L'interfaccia e il tipo di effetti e di opzioni presenti nel programma sono gli stessi di Kris Kross, quindi anche i dubbi su una possibile utilità effettiva di questo genere di prodotti. Comunque, se siete amanti di questo genere di musica, Power Factory può rivelarsi un titolo interessante e divertente.

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023



**SCONTI
PER I RIVENDITORI
CASH & CARRY**

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !
Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.
Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

MEGA DRIVE

Aquatic Game
Aero Blaster
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
America Gladiator
Art Alive
Assolut Sult
Bahama Senky
Bare Kunkle
Batman
Batman Return
Centurion
Chiki Chiki Boys
Cool Spot
Crack Down
Curse
Dahna
Darius II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dinoland
Donald Duck
Doble Dragon III
Doraemon
Dream Team Usa
E-Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Risky Wood
Ecco The Dolphin
Ex-Ranza
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy' Star III
Fatal Fury
Fatal Rewing
Fight Master
Fire Mustang
Flashback
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost

Gods
Golden Axe II
Golden Axe III
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Frel'd's Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Indiana Jones
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bitd NBA II
Jordan VS Bird
JuJu Legend
Jurassic Park
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
King Of The Monster
King Salmons
Kunga Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Saga
Mega Panel
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of
Illusion
Mickey Mack
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
007 James Bond
PGA Tour Golf II
Phelios

Power Athlete
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Voris
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Speedball 2
Spiderman
Storm Lord
Street Of Rage II
Street Fighter II
Strider
Strider II
Super HQ
Super Monaco GP II
Super Shinobi
Super Thunder B.
Sword of Sodan
Taikef Ki
Taruruto
Taz Mania

The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Varis
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
X-Men

SUPER FAMICON

SUPER NINTENDO

Acrobot Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat

Basket
Bubsy
Burai
C Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cool World
Cross America
Cyber Knight
D-Force
Dina Wars
Dinosaur Waes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Fatal Fury
F.1 Gran Prix II
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Goal

Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Hero Senki
Hockey Nhl '93
Hokuto-No-Ken 6
Home Alone
Home Alone II
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challenge

New 3D Golf Simulation
Out Lander
Paper Boy II
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Q-Bert
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double
Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Volley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toun Adventures
Tom & Jerry
Ultima IV
Utopia
Waialae Country Club
Wing Commander
Xardion

CONSOLE

MEGA DRIVE (GENESIS USA) + 1 JOYPAD
+ ALIMENTATORE + SCART L. 245.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD
+ALIMENTATORE + CAVO TV L. 255.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD+ ALIMENTATORE
+ CAVO TV + SONIC L. 279.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD
+ ALIMENTATORE L. 259.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD
+ ALIMENTATORE + S. MARIO L. 259.000
CAVO SCART PER SUPER NINTENDO L. 40.000
CONVERTITORE PAL
PER SUPER NINTENDO L. 68.000
SUPER FAMICON (JAP) + 2 JOYPAD
+ ALIMENTATORE L. 399.000

SUPER FAMICON (JAP) + 2 JOYPAD
+ ALIMENTATORE + 1 GIOCO L. 490.000
CAVO SCART PER SUPER FAMICON L. 40.000
CONVERTITORE PAL PER
SUPER FAMICON L. 68.000
GAME GEAR (JAP) + 1 GIOCO L. 269.000
TV TUNER (TELEVISORE PER
GAME GEAR) L. 215.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE L. 139.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE
+ 1 GIOCO L. 155.000
SEGA MEGA CD II L. 650.000

INVIANDO PER POSTA UN FRANCOBOLLO DA L. 750 RICEVERAI IL NOSTRO LISTINO COMPLETO

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401

OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDÌ AL VENERDÌ DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30 SABATO POMERIGGIO CHIUSO

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI

24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

stair

**ATARI
VIDEOGAME**

Quickjoy

**SNK
Neo-Geo**

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMMATE



CITIZEN

GAMEBOY Nintendo SUPER FAMICON SEGA MEGADRIIVE GAME GEAR FlashFire

A SOLE
L. 5.900

FINALMENTE IN EDICOLA

NUOVO

CANTANTI

IL MENSILE DI MUSICA
A SCHEDE STACCABILI

COLLECTION!

DAVANTI: LA FOTO

SUL RETRO:

LA CARTA DI IDENTITA'

LA DISCOGRAFIA

LA STORIA



Tutte le foto sono
su cartoncino
patinato.

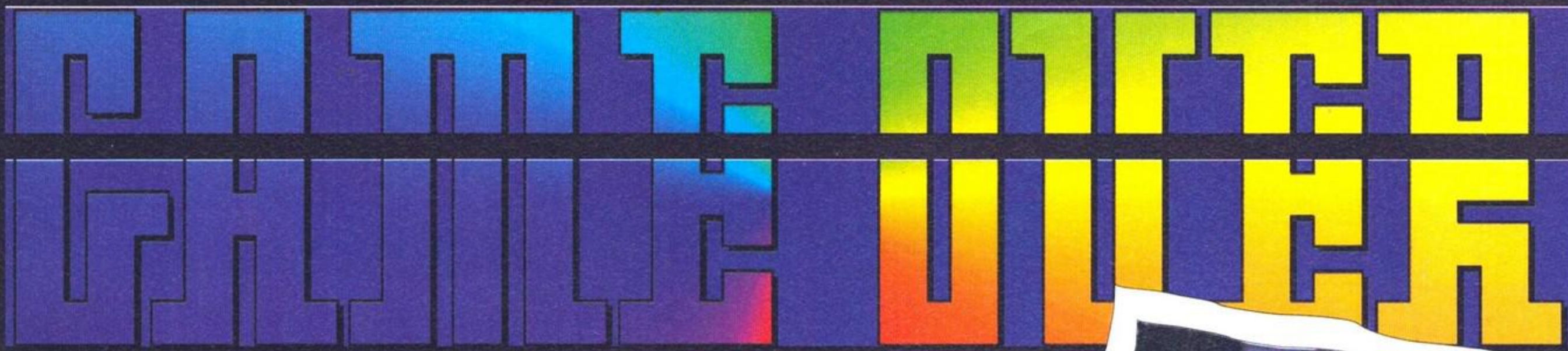
IN OGNI
NUMERO 12
CANTANTI

LE FAVOLOSE
POP-STAR
SAPERE TUTTO DEI GRANDI PERSONAGGI
DELLA MUSICA LEGGERA

SCHEDA DELLE TUE
PREFERITE! PER

INIZIA SUBITO LA TUA RACCOLTA





ESCLUSIVO!!! IL DIARIO DI ZIA MARISA!

In questo numero la zia più amata del mondo dei videogiochi ha deciso di sfogliare il suo album dei ricordi e presentarvi alcuni momenti della sua vita, spero che in questo modo imparerete a conoscerla meglio...



Devo ammettere che la mia infanzia non è stata una delle più felici. Nel collegio in cui ero rinchiusa non c'era tempo che per studiare e, come potete ben immaginare, a quei tempi non esistevano i Game Boy.



A questa foto sono particolarmente legata. Era il mio periodo pittorico che io chiamavo blu. Coloravo tutto di blu, le tele, i bicchieri, le automobili, i gatti, i cavalli, i muri. Erano anni felici e spensierati, nel corso dei quali non pensavo ad altro che dare libero sfogo alla mia creatività.



Quando decisi di darmi allo spettacolo, il meglio che riuscii a trovare fu un posto come coniglietta al club di un mio amico: Vito 'o Zozzone. Era una persona a modo, ma vestita da coniglietta non mi sentivo completamente realizzata.



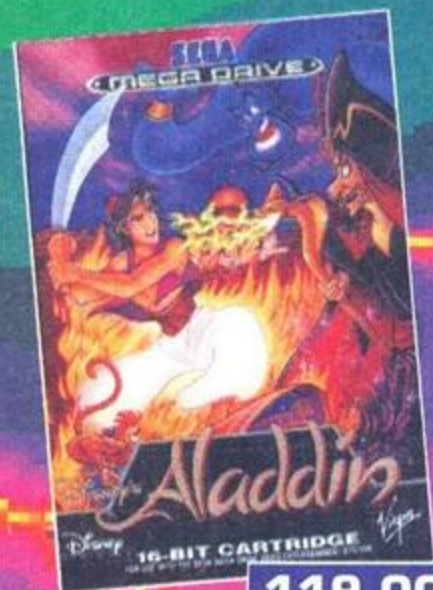
Al liceo. Gli anni più belli. Si ballava il rock 'n' Roll, si beveva coca cola e si passavano pomeriggi interi nelle ultime file del cinema a pomic... ma questa è un'altra storia. Ciao, alla prossima volta.

Le foto di questa pagina sono di proprietà di Zia Marisa, ogni loro uso non autorizzato verrà punito (a manganellate!)

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONE

ORDINA SUBITO TELEFONANDO ALLO (011) 40.31.114 FAXAN

APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 ORARIO CONTINUATO F A X I



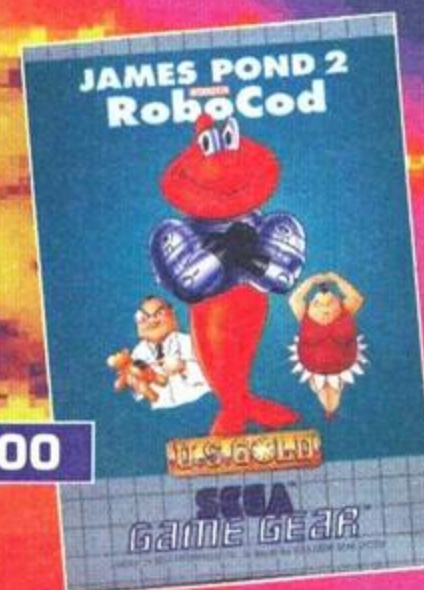
119.000



GAME GEAR + SONIC
239.000



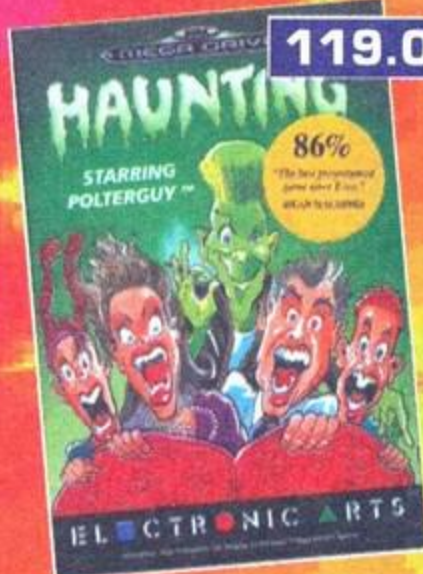
99.000



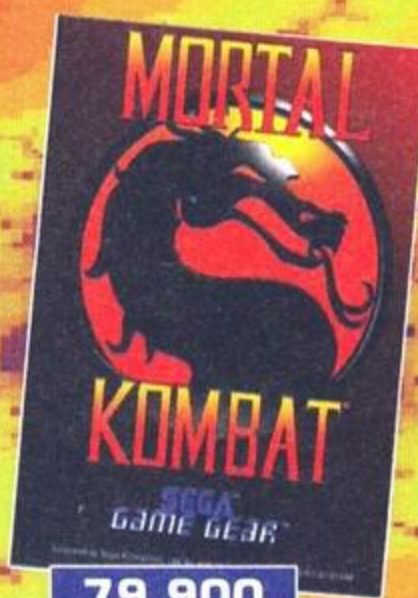
89.900



79.900



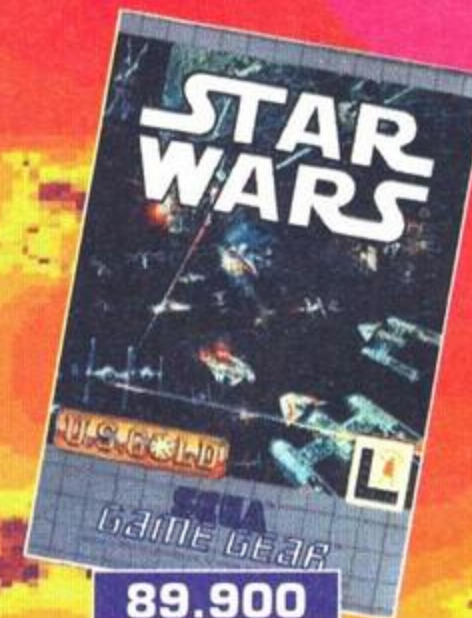
119.000



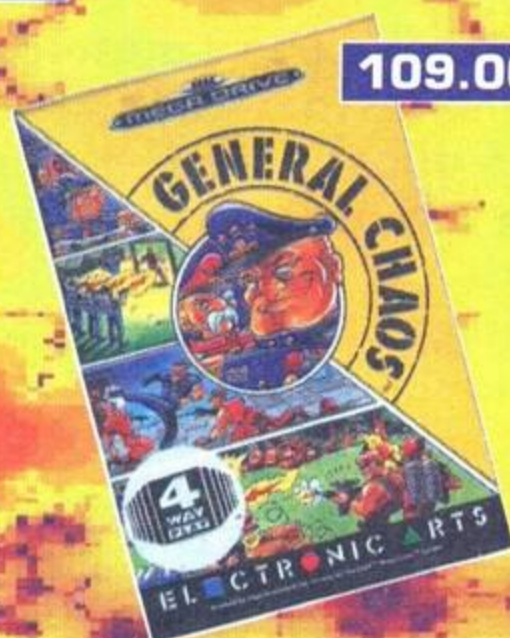
79.900



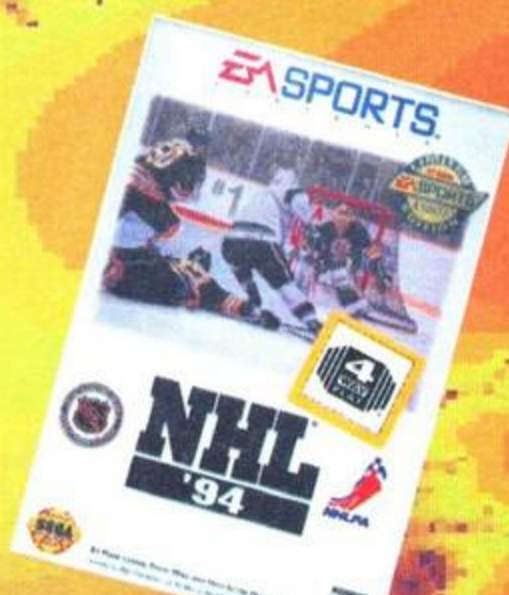
139.900



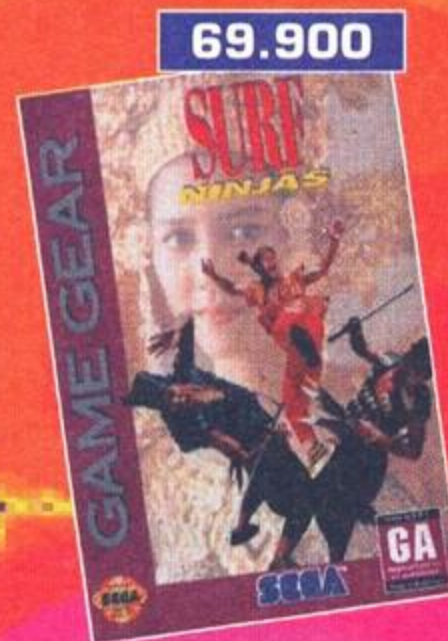
89.900



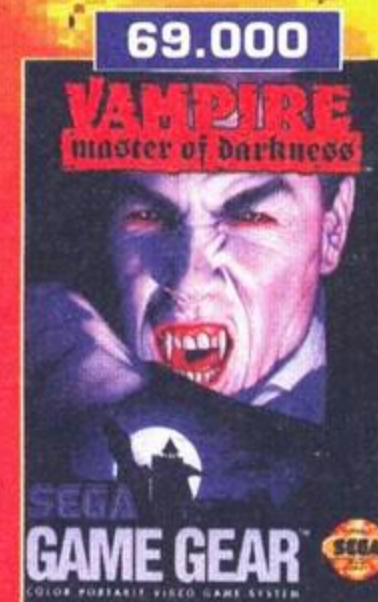
109.000



119.000



69.900



69.000

ALEX

COMPUTER

PUNTI VENDITA:

C.so Francia 333/4 - TORINO

Via Tripoli 179/b - TORINO

SU RICHIESTA
CONSEGNE
24/36 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

ZIONI A DOMICILIO
DO ALLO (011) 40.31.001
N LINEA 24 ORE SU 24

ALEX
Mail Service



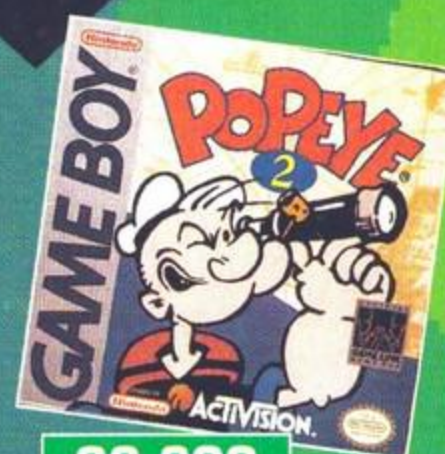
GAME BOY
99.000



59.000



69.000



69.900



69.900



69.000



69.900



75.000



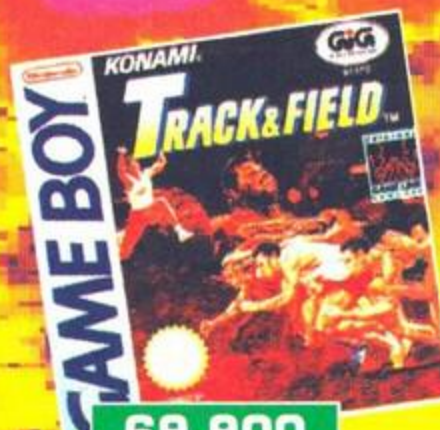
69.000



139.000



139.000



69.900



69.000

SUPER NINTENDO
CONSOLE + MARIO ALL STAR
319.000



139.900



139.000



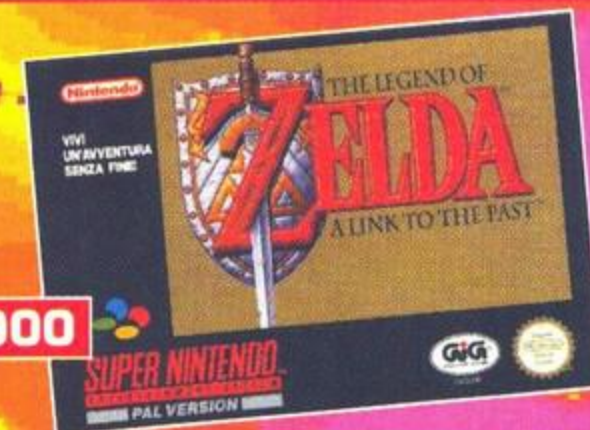
129.000



159.000



139.000



139.900



149.900



139.000



139.000

MEGABOY



GAME BOY



Noleggio e Vendita Video Giochi Console - Accessori

IMPORTAZIONE DIRETTA
GIORNALIERA



ITALIA



U.S.A.



JAPAN



U. K.



GERMANY



SEGA
WELCOME TO THE NEXT LEVEL

VASTISSIMO
ASSORTIMENTO
VIDEOGIOCHI
3000 TITOLI

NOVITÀ
IN ANTEPRIMA
ASSOLUTA

SEGA
Megadrive - Genesis
Mega CD - Sega CD
Game Gear
Master System

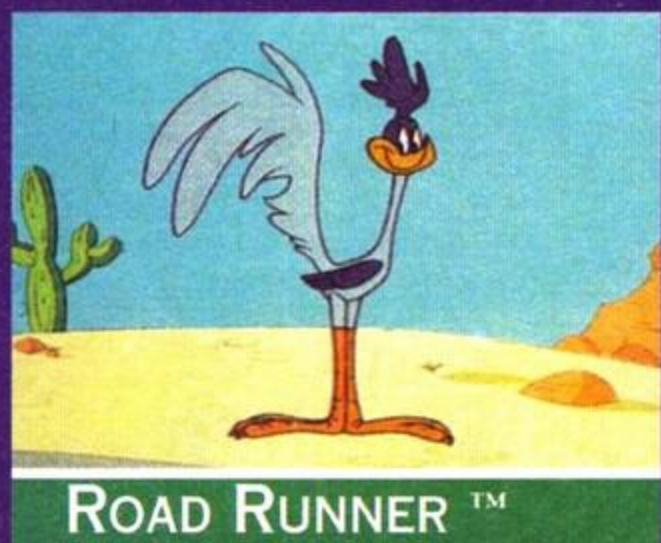
NEC
PC Engine
Turbo Duo

NINTENDO
Super Famicom
Super Nintendo
Game Boy - NES

SPECIALIZZATO NEL
SETTORE CONSOLE
CON LE MIGLIORI
MARCHE

SNK
Neo
Geo

ATARI
Lynx



ROAD RUNNER™

DISPONIBILE PER
MEGADRIVE - SUPERNES

AMIGA
CD 32

3 D O

YEAH!!!
I PREZZI
PIU' BASSI
DI ROMA!!



VENDITA
PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA
CON SPEDIZIONE
GRATUITA



ROMA - VIA F. PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)
TEL. 06/58.20.14.57 - TEL. e FAX 06/58.20.14.65